GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.244

6.99 DVD+杂志 震撼价!

高达无双2

全隐藏要素公开!
最强任务攻关解读!
全部角色入手法公开!全机体深度研究!
四级机体部件解禁!
强敌全击破法研究!

ガンダム無双2

幻想水浒传 黄道十二宫

全108名人物取得法公开!
全隐藏要素公开!
全剧情攻略!

幻想水滸伝 ティアクライス

梦幻之星ZERO

种族职业100级能力全解
全武器合成素材研究 玛古成长性格全解析
全称号取得方法公开 六大特典武器密码公开

特别策划

大揭秘!中国玩家最希罕谁?
解读"中国特色"人气游戏!玩家们的选择!

《最终幻想13》体验版烫手报告

马里奥与路易RPG3/怪物猎人3
街头霸王4/记忆之门/勇闯尸城Wii

恶趣味

游戏中波涛胸涌
深入研究著名性感特效发展史
揭秘RY效应对游戏的影响

卷首特辑

经济危机的冲击
寒冬艰深,"反周期"游戏业何去何从?

电软视点

重度游戏迷不玩游戏的365天
《猎人G》移植Wii!将冷饭进行到底
X360日本化进程/现在无双就是刷刷刷!

真·风神制作

2009年01月下 总第244期
ISSN 1006-5032
02>
9 771006 503000

商业教科书

PS3和Wii的过去两年
运作不利的PS3在险境中求生
用游戏操作方式改变业界游戏规则



21人谈业界死活

日本游戏业的2009年
更加黑暗的时代即将到来还是光明未来?
游戏产业体制变革暗潮涌动



经济危机寒冬艰深，“反周期”游戏业何去何从？



在次贷危机引发的金融风暴的影响下，整个世界的经济和美国一样，都面临着如同眼下气候一样严苛的寒冬。经济危机对于人们生活的影响是多方面的，而游戏作为现代人生活的一部分，自然也会有影响。而且，游戏受到的影响往往比其他方面要大一些。

这样的说法是有依据的。首先，在经济危机的影响下，作为消费主体的西方国家的玩家们（或者他们的亲属）的收入下降，他们对于游戏的承担能力下降。在生活成本受到限制的情况下，人们首先选择的是衣食住行这些最基本的开销。娱乐、奢侈品等消费被放在首先考虑的范围之外。吃饭和玩游戏哪个更重要，大家心里都清楚（毕竟为了游戏舍得砸锅卖铁的人是少数）。诸位玩家们在恩格尔系数增大的时候，能够用于游戏这样方面的开销自然会被迫紧缩。



其次，由于消费者的消费能力下降，市场本身就面临一个萎缩的问题。这种萎缩是很可怕的，因为游戏本身不是生活不能没有的东西，当一部分玩家减少自己所买游戏数量的时候，变小的市场蛋糕已经无法供现在所有的厂家吃饱，而各大游戏厂商自已还要养活一批人，如此尴尬的情境持续一段时间之后，必然会落到一个难以维系的局面。在这样的情况下，各游戏公司就必需想办法寻找出路。说到寻找出路，无非是开源和节流两种方法。在市场萧条的环境下，开源是一件很困难的事情，既然开源受阻那就只能节流了。于是很多游戏公司也像其他公司一样，裁减员工，撤销一些开发部门，经过一段时间的裁员热潮，很多制作游戏的公司元气大伤，开发能力受到制约，出产的游戏质量也会打折扣，如此很日益导致恶性循环，玩家们的消费能力本来就已经打了折扣，对于游戏的挑选会比以前更谨慎，在这时候一个质量低下的游戏很难激起他们的购买欲望，这对于游戏制作者来说又是一个打击。

应该说，经济危机首先影响精神消费，这是这个世界物质性的本质决定的。但是在受到经济危机打击的同时，游戏也逐渐被人们重视，甚至成为在经济萧条的时候独立支撑的一个产业。各位读者们想必对桌面游戏《大富翁》并不陌生。这个纸牌游戏正是在1929-1932年经济危机最严重的时候，由一个失业的公司职员Charles Darrow制作出来的。在那个万物萧条的时期，他发明的模拟地产经营游戏使许多人通过游戏中虚拟的交易聊以解忧，结果这个游戏异常受欢迎地热卖起来，流传至今。事实也证明，当人们在生活中遇到种种不顺心的际遇时，把注意力转到其他方面也许是一个比钻牛角尖更好的方法。所以在全球经济走低的时候，游戏业似乎依旧具有逆流而动的态势。实际上，在今年的圣诞节，美国游戏的销售情况并不比去年差，任天堂的游戏主机成为本年度最受欢迎的游戏机，NDS与Wii的软件销售情况也十分之好。在大家的共同努力下，游戏业在朝着一个尽可能健康的方向发展。这也是我们所希望的东西。

□文/猴子

Midway Games裁员25%

著名游戏“真人快打”系列的开发商Midway Games宣布将裁员180人，相当于员工总数的25%，关闭德州奥斯汀市的一间工作室，并暂停开发非核心游戏。该公司预计将于第四财季计入160万美元的遣散开支。该公司表示，除奥斯汀市之外，此次裁员还将在其位于芝加哥和圣迭戈的工作室进行。Midway在第三财季亏损加大，并预计截至12月份的第四财季将再度出现亏损。根据美国证监会本月收到的一份报告，传媒大亨Sumner Redstone及其控股的公司以每股不到1美分的价格出售了8030万股Midway股票，损失高达数亿美元。

Sony集团全球裁员八千

Sony集团日前宣布准备开始全球范围内的大规模裁员，到2010年3月新财年结束时，将有至少8000名电子产品部门的员工不得不走人。官方此解释：“为填补经济危机造成的损失而进行的成本缩减。Sony目前在全球拥有185000名员工，此次裁员的比例将占到集团员工总数的4%。另外，集团还计划陆续关闭旗下的一些分支企业以节省开支。通过这次内部结构调整，集团希望能够为新财年省出1000亿日元。

经济危机中UBI依然挺立

尽管全球经济在危机中挣扎，但是法国的游戏公司UBI Soft却在5月份大规模在全球招聘游戏制作人员。该公司在世界各地的分公司招聘的游戏制作人员大约在900人左右。尽管经济危机使许多人谈虎色变，但是负责UBI全球游戏出品的Elham Mottahed-Asdaghi却表示，游戏界对于经济的衰退有“免疫”效果，UBI在去年一年之内的增长有43%之多，确实可以印证这一点。虽然寻找新的雇员有时候具有挑战性，但是像一词招募900人这样大规模的活动似乎也太过大胆了。想成为这900人中的一个，其实也不是很容易的事情。

EA裁员千人《极品飞车》遭难

2008年12月19日，世界最大的电子游戏企业美国电子艺界（EA）对外正式宣布，将把此前在全球裁员6%的数字提高到10%，这意味着EA的裁员数字将达到千人，将有八间工作室被关闭。根据EA方面解释，裁员的主要理由是因为“未来全球经济前景尚不明朗”。数字显示，EA此次裁员和机构重组将耗费5500万至6500万美元，将每年为公司节省1.2亿美元的开销。在10月份，EA就已经进行过一次公司内部的大清洗，近600名EA员工在那次裁员中被迫离开EA。时隔两个月，意犹未尽的EA再次公布了新的裁员计划，包括负责制作《极品飞车》系列的Black Box Games工作组在内，共有1000名员工将在这次裁员风波中被迫离职。在本次裁员令过后，Black Box Games工作室将正式关闭。

国家破产危机催发问题 EVE开发者意欲逃离冰岛

全球性的金融危机对于很多国家和个人都产生了不小的影响，在《Eve Online》（星战前夜）的开发商CCP Games所在的冰岛尤为明显。尽管冰岛的经济局势严峻，CCP Games的CEO Hilmar Petursson在10月份曾经对外保证公司一切正常，不受经济危机的影响，其投资者来源于世界别的地方，也让其可以在其他冰岛公司破产的时候独善其身。但是这也为其带来了一些风险：冰岛目前限制外汇的使用，特别是国外在冰岛的投资。目前《Eve Online》在全世界拥有30万的玩家，几乎等于冰岛本国的人口总数。而对外资的限制让这个著名开发商也感到艰难。前任Akureyri大学助理教授，目前监管EVE虚拟经济的Eyjolfur Gudmundsson表示：“要开发新的游戏，我们需要国外的投资者。现在的外资限制让我们寸步难行。我们正在与政府协商，但是如果我们现在不能得到国外的资金，也许我们不得不离开冰岛。”由此可见，经济危机给游戏制作业带来的冲击，绝对不仅仅是一个资金匮乏的问题。

日本21位制作人谈市场!更加黑暗的时代还是光明未来?

直击专访 2009年 为生存而战

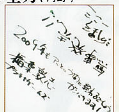
2009 Creators' Special Interview

2008年刚刚过去，转眼又是新一年的开始。不少知名游戏的制作人在今年期待有新的表现，我们摘录了21名游戏制作人对2009年展望的话语，和他们的亲笔签字一起带给大家，读过这篇特辑之后，我们也可以看到2009年业界的前景。尽管整个世界都在这个冬天感受到经济衰退带来的阵阵寒意，但是游戏的制作人们始终没有放弃。只要创造能力还留在他们的头脑之中，他们就能在逆境中开创种种奇迹。在他们乐观的话语中，我们似乎可以看到这个业界的希望，和未来丰富多彩的游戏潮流。　□文/猴子



新作将陆续在这一年推出（稻叶） 《无限航路》将竭尽全力（河野）

2008年的时候，以原CAPCOM第四开发部骨干（三上、神谷、稻叶等人）为主体的SEED成立了新的游戏制作公司，命名为“白金游戏”（Platinum Games），之后在多平台上公布了多款作品，其中由稻叶和河野负责制作的《无限航路》，虽然是NDS的游戏，但是其丰富的内容使游戏的容量增加到预想时的3倍，这使玩家们对于游戏的庞大构架与神秘的设定十分关注。在2009年，稻叶与河野将专注于《无限航路》的开发，而《猎天使魔女》、《疯狂世界》等游戏也在紧锣密鼓的开发当中。白金游戏果然名不虚传，在成立之后不久就拿出许多有创意的作品，要不怎么说真正的才能是不会被埋没的呢。大家对以前四部和Clover的那么多名作依旧记忆犹新，今年对于喜欢这些游戏制作者的玩家来说，一定会是收获颇丰的一年。

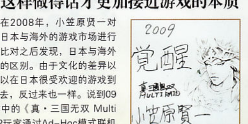


Platinum Games
稻叶敦志 Atsushi Inaba
在CAPCOM的时候曾经主持制作《铁骑》。
河野一二三 Hifumi Kouno
在HUMAN时代就创造了著名的《钟楼》冒险游戏，在独立之后也参与了《铁骑》等游戏的制作，与稻叶是合作搭档关系。



希望制作更多玩起来像游戏的游戏 这样做得话才更加接近游戏的本质

在2008年，小笠原贤一对日本与海外的游戏市场进行比对之后发现，日本与海外的游戏市场存在很大的区别。由于文化的差异以及游戏理念不同，所以在日本很受欢迎的游戏到了海外可能就卖不出去，反过来也一样。说到09年的游戏，他在制作中的《真・三国无双 Multi Raid》可以使4名PSP玩家通过Ad-Hoc模式联机对战。4人同时出现在战场上，这种情况只有在PC版的《真・三国无双Online》中实现过。这部作品是《无双》系列追求发展的新尝试，考虑到海外市场的需求，游戏也加入了对战QUEST等模式。他认为，经过08年掌机在市场份额中的扩展，09年的掌上游戏将更加流行，《真・三国无双 Multi Raid》也是一部非常值得期待的作品。从某种意义上说，PSP的无双系列终于有了完全原创的作品了。



KOEI
小笠原贤一
Kenichi Ogasawara
除了参与《真・三国无双》系列的制作之外，也独立制作了《剑刃风暴 百年战争》等游戏。现在正在制作PSP版《真・三国无双Multi Raid》。



2009年开春的时候有许多事情要做! 《街头霸王4》带给你久违的感动!

2008年，《街霸4》的街机版开始在各地机厅中登场。从目前得到的反应来看，玩家们对于游戏的评价还不错。许多已经不再玩游戏，每天上班的西服革履的原玩家们在下班之后也出现在游戏厅里，很多久违了的对战高手的名字又一次出现在街机的排行榜上。《街霸4》的回归给更多老玩家们带来了感动，也吸引着许多新手前来挑战。当年的SFC版《街霸2》曾经造就了数百万销量的神话，现在格斗游戏逐渐衰微，街霸4的家用机版也转为fans向的游戏。因为街机版的角色以2代的为主，所以玩街机的人有玩2代的感觉；而家用机的版本追加了ZERO的人物，这会使喜欢ZERO系列的玩家感到很亲切。经过10余年的变迁，当年的街霸玩家，现在他们的孩子可能都已经上学了。老玩家和小玩家在家里进行一场父子切磋，也是一件不错的事情嘛。



CAPCOM
小野义德
Yoshinori Ono
担当《街头霸王4》开发工作的游戏制作人。在《街霸ZERO》和《街霸3》制作的时候，曾经担任音效的制作。现在《街霸》的光辉在他的手中重现。



希望2009年成为“动作游戏年”。（桥本） 要充分发挥想象力制作游戏。（神谷）

Platinum Games是由一群创造力与实践能力都十分出色的人才组成的公司，除了刚才介绍的稻叶敦志之外，神谷英树也是玩家们十分熟悉的人物，他制作的《恶魔猎人》与《幻侠乔伊》系列有不少玩家支持。而去年公布的《猎天使魔女》则是他们开发的动作游戏的最新作。这是一部写实比例、幻想风格的游戏，作为一部“令人兴奋的动作游戏”。说起来，因为与CAPCOM的关系已经彻底结束，现在Platinum Games的人们必须自创品牌，制作新的优秀游戏。《猎天使魔女》是一个机会，因为主机的机能够强劲，所以游戏的战斗效果自然非同一般。桥本希望09年能有更多优秀的动作游戏登场，使今年变成“动作游戏年”。神谷在说到新作的时候，并没有强行推销，而是希望玩家能够先好好地看一看，觉得不错的话再购买。

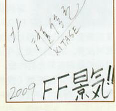


Platinum Games
神谷英树 Hideki Kamiya
以前就不说了，现在担任《猎天使魔女》的制作。
桥本佑介Yusuke Hashimoto
曾经担任《恶魔猎人》、《幻侠乔伊》等作品的导演工作。专注于制作高素质的动作游戏。



希望2009年是培育的果实收获的一年 《最终幻想13》将在年内正式发售！

2008年，北濑佳范手下的开发小组负责了《西格玛和声》与《纷争 最终幻想》的制作，游戏的反应可以说是很不错。掌机游戏在08年的发展很突出，PSP游戏的制作也成为一件重要的事情。对于北濑来说，2009年最重要的事情就是《最终幻想13》的完成。经过数年的开发，这部超重量级的作品终于接近完成，09年是全力冲刺的一年。今年春天FF13的体验版将随着蓝光版的FF7AC一同发售，PS3也将随着该作发售的临近而加快硬件销售的步伐。北濑提到“体验版与本篇的发售还要相隔一段时间”，由此我们可以推断FF13大概至少要等到今年秋季之后才会发售，并且不排除延期的可能。另外，PSP的《寄生前夜 The Third Birthday》和《最终幻想Agito 13》也是北濑所担当的重要游戏，估计这两个游戏将在FF13发售同时或者稍后的时间推出。



Square Enix
北瀬佳范
Yoshinori Kitase
首席出品人软件开发担当，自90年进入Square以来，负责了《最终幻想》、《王国之心》等名作系列的开发工作，现在是FF系列的开发一把手。

希望游戏可以做得更加精彩有新意 至少是使人吃惊到目瞪口呆的程度

很遗憾，由于板垣伴信在去年被炒了鱿鱼，所以今年的制作人访谈中少了这位重量级人物。不过没关系，这里还有一位Cosplay板垣的制作人出现（少年硫酸脸？）。不过九条的皮肤比板垣好多了，大家千万不要因为他也戴个墨镜就把他当成板垣的弟弟啊（笑）。

《绝体绝命都市》（以下简称《绝》）是一部以自然灾害为主题的冒险游戏。继2代洪水之后，3代的主题又回到了日本人平时最担心的地震。说到地震，去年发生在我国的那场灾难使整个世界震惊，不知IREM是不是也对此有所感触，才决定《绝》的新作回归地震这个主题。该系列居安思危，让玩家在游戏当中活用各种求生技能展开冒险，而且还穿插着多条线索的剧情，是一部十分有创意的游戏。今年九条还会制作《破烂机器人的浪漫大活剧》的第二部。



IREM Software Engineering
九条一马
Kazuma Kujo
曾经担任《R-Type Final最终版》、《破烂机器人的浪漫大活剧》等作品的开发，现在担当的游戏是将在今年春季发售的PSP版《绝体绝命都市3》。



希望能够创设一个游戏的制作体制 这样我们的作品在海外也有竞争力

2008年对于小岛来说是充满光辉与荣誉的一年。《合金装备4》的成功发售使这个系列获得了最高评价，也带动了PS3主机的销售，成为日本PS3销量最高的软件。在完成MGS4的制作之后，小岛漫游世界各地，一边为游戏宣传一边准备今后游戏的开发。除了MGS4之外，PS3版的MGO扩展版也已经发售，08年是以MGS4与MGO为主题的一年。现在的小岛制作组正在组建海外开发部，并且试图建立一个全新的游戏开发体制。从制度、人才到开发工具，一切都要更新。尽管MGS系列在日本已经处于顶点，但是在国际上来看，还没有进入前10名，因此小岛认为自己的发展空间还很大，09年是从零开始的一年。新的游戏制作体制将采用美国好莱坞的模式，致力于全球化游戏的推广，将自己的游戏精神向全世界传播。

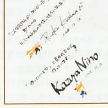


KONAMI
小岛秀夫
执行役员 小岛制作组监督
MGS系列的生父，无论在日本还是在世界上都享有很高的声誉。现在正在负责i-Phone游戏“MGS Touch”的制作工作。



希望能够制作一个自己也想玩的 角色扮演类型的有趣游戏。（新纳）

SEGA的新作RPG《第七之龙》的发售日已经确定在09年的3月5日。尽管在这个月的月底有超级重磅RPG大作《勇者斗恶龙9》发售，而且两者都在NDS主机上，但是小玉并未对此表示过多担忧（烦恼还是有的）。毕竟这是她在事隔多年之后重新制作的RPG游戏，与新纳的合作也十分地愉快。新纳在2007年离开了ATLUS，但是他的游戏制作态度并没有改变，依旧专注于NDS游戏的开发。对于《第七之龙》，新纳认为这是他们全力投入的一部作品，制作初衷就是“希望做出玩家们想玩的游戏”。但是玩家们想玩还是不想玩是很难一眼看出来的，于是他决定做一个“自己绝对想玩”的游戏。继《第七之龙》之后，他提出了游戏制作的远景目标，09年是为了实现这一目标而拓展空间的一年。以游戏的画面相信会有很多玩家喜欢的。



SEGA
小玉理惠子
Rieko Kodama SEGA第三CS开发部制作人
SEGA资深游戏制作人，从Mark III时代的《梦幻之星》开始，参与了多部游戏的开发工作。现在担任《第七之龙》的开发统括工作。



目标不是正前方，而在斜上方！ 一定要提供更加充实的游戏体验

08年的《偶像大师》可谓硕果累累。从“Live for You”的发售到“SP”的发表，这个系列在日本的人气步步高升，负责制作的坂上先生也是忙得一塌糊涂。《偶像大师》是一部纯日式风格的美少女歌手养成作品，对于喜欢这个题材的玩家来说，游戏的创意很赞，加上众多下载内容，许多玩家为此购买了Xbox360的主机。现在的PSP版《偶像大师SP》同时发售日月星三个版本，开发状况已经接近尾声，正处于细节调整状态。将在09年展开的CD、动画结合的多媒体项目，现在都在进行之中。09年除了PSP版的《偶像大师SP》之外，Xbox360的版本还会有新的下载内容供玩家们使用。之后的计划尚不清楚，与其说是目标在正前方，倒不如说是在“斜上方”更确切一些。像这样的模拟体验游戏今后还会做下去的，各位偶像粉丝们就不必担心了。

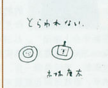


Bandai Namco Games
坂上阳三
Youzou Sakagami
第1制作部第2制作小队制作人
负责《偶像大师SP》开发工作的制作人，Xbox360版就是出自他的手中。另外还制作过《山脊赛车》等多部游戏。



2009年是向着新舞台迈进的重要的 具有历史性的充满各种意义的一年！

继《块魂》之后，高桥庆太用了3年的时间开发《橡皮男孩》这个游戏。应该说这个游戏的制作在2005年《人见人爱的块魂》制作完成之后就开始了。《橡皮男孩》的设计概念与《块魂》有相似的地方，但是不同之处就在于它从“滚动”变成了“延伸”。游戏本身采用下载的方式配布，对于PS3来说，这样的软件形式既免去了光盘的成本，又不至于浪费蓝光载体的容量（游戏本身容量不大），开发成本相对来说也不算高。虽然3年的时间对于一个小品级的游戏开发来说是长了一些，但是游戏的高趣味性可以确保长卖，玩这个游戏的人也将越来越多。高桥庆太开发的游戏一直保持着这种轻松愉快的风格，但是又充满了各种古灵精怪的鬼点子，让玩家们玩起来的时候忍俊不禁，这是他制作的游戏最为绝妙的地方。



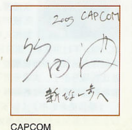
Bandai Namco Games
高桥庆太
Keita Takahashi 制作出品人
《块魂》系列的生身之父，99年入社之后制作了这个有趣的系列。现在他在PS3上的最新作《橡皮男孩》（のびのびBOY）正在开发中，即将在今年发售。



《生化危机5》发售是其中一件事情之后还要踏出新的一步，开创未来！

竹内氏在开发《生化5》之前已经在多部作品中小试锋芒。像《失落的星球》、《勇闯尸城》、《恶魔猎人4》等游戏，都有他的参与制作。而《生化危机5》则是展示竹内润真正制作实力的时候。因为生化系列是全球知名的游戏，而制作人的更换使外界对竹内润的兴趣更加浓厚，他也经常接受采访，不胜其扰。不过在与许多海外人士接触的时候，竹内也吸取了很多意见。对于生化来说，海外市场是不可缺少的。

《生化危机5》基本上可以说是继承了4代的系统，并且加以改进。现在Xbox360的试玩版已经被许多玩家下载，CAPCOM方面根据玩家们意见的反馈，对游戏进行最后的调整。游戏的发售日从3月12日（植树节）提前到了3月5日（雷锋叔叔纪念日……），令很多玩家感到惊讶。不过这也说明作品确实已经到了最后的收尾阶段。



CAPCOM
竹内润
Jun Takeuchi 游戏出品人
负责《生化危机5》的制作统括工作，继三上真司、小林裕幸之后成为新一代生化制作的带头人。另外也负责《失落的星球 极限状态》的出品工作。



作为系列5周年纪念，总想做些什么。（迁本）3(Tri)代是发售5周年的纪念作。（藤冈）

说到2008年，两人感触最深的就是PSP版《怪物猎人P2G》首周百万的销量，以及后来宣布3代在Wii上制作。由于平台和操作方式的改变，3代的开发工作比以前有更大难度，不过他们依旧在努力制作着。目前游戏的开发进度不得而知，不过既然《怪物猎人G》闪电宣布移植给Wii，而这个游戏游戏将在春季发售，那么估计3的开发应该再继续一段时间。藤冈表示，要把第3代做成"系列创立5周年的纪念性作品"。初代怪物猎人是04年3月发售的，不过3代可能不会在今年3月这么早的时候发售（移植的G倒是有可能）。迁本表示，Wii的《怪物猎人3》是该系列5年来在家用主机上推出的第7部作品（前6部分别为：初代、G、P、2代、P2、P2G）。关于《怪物猎人3》的情报还有不少要公开，请大家随时保持关注。



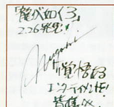
迁本良三
Ryozo Tsujimoto 游戏出品人，《怪物猎人》系列的创造者。
藤冈要
Kaname Fujioka负责全系列的世界观设计。我们看到的这个充满异域风情的世界就是出自他的手笔。



男人要以主动态势和觉悟迎接挑战 主动是男人本色，觉悟是武士之道

名越稔洋在08年除了专注于《龙如3》的制作之外，也分外关注其他公司出品的游戏。Wii Fit和《怪物猎人P2G》等游戏的热卖给他留下了深刻的印象。尽管世界经济在金融危机的冲击下出现了萧条局面，但是名越坚信"在不景气的时候需要游戏的帮助"，觉得游戏业应该在非常时期有所作为，给玩家带去鼓励和支持。

名越希望09年是高端游戏主机飞跃的一年。《龙如》系列经过从PS2到PS3的发展，已经形成了一个比较固定的体系。鉴于现在的游戏市场由买家说了算，那么今时今日的游戏制作态度也要更加端正，现在已经不是"随便糊弄消费者的时代"了。《龙如3》的开发小组中最近流行着"觉悟"一词，就像武士要有不惜性命的觉悟一般，游戏的制作者也要有随时在悬崖边漫步的觉悟，才能向玩家传达出自己在游戏中灌注的东西。

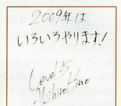


SEGA
名越稔洋
Toshiro Nagoshi
SEGA R&D创意部门主管
从《Daytona USA》、《Spike Out》到《超级猴子球》，名越稔洋的名声随着《龙如》的成功又一次火遍业界。



新挑战的成功将促进游戏界的繁荣 我们有理由在今年创造更多的奇迹

08年对于日野和LEVEL5来说都是很重要的一年。LEVEL5从一个为其他公司代工的小社发展成为拥有自己独立品牌游戏、推出周边作品的规模化企业，这一年可以说是很重要的。《闪电十一人》的动画和《雷顿教授》的电影的推出标志着LEVEL 5已经成为一个可以在业界独当一面的实力派会社。不过该社依然继续承接代工产品，目前最火的就是PS3的《白骑士物语》和NDS的《勇者斗恶龙9》了。DQ9在09年3月发售，应该说今年对LEVEL 5来说是非常重要的一年。到08年LEVEL 5创社已经有10年的时间，09年对于它来说是一个新的开始。除了将在今年上映的真人电影版《雷顿教授与恶魔之箱》之外，NDS上的新作《二之国》也是今年该社制作的重点（貌似LEVEL5已经把重点完全放在NDS上了？），玩家们一定要有所期待。



LEVEL 5
日野晃博
Akihiro Hino 代表取缔役社长
1998年设立LEVEL 5，以《勇者斗恶龙8》等游戏闻名于业内，又在NDS上开创了《雷顿教授》、《闪电十一人》等人气系列作品。现在活动比以前扩展了许多。



希望做出实力不输给海外游戏的全世界级别的作品，补足过去的差距

山岸功典在谈到星海系列的时候说，Tri-Ace的制作主张就是"每一代都要在新平台上推出"。从SFC、PS、PS2到现在的Xbox360，星海系列确实是一步一个脚印这样走过来的。无论是哪一作，都可以代表当时硬件的水平，游戏效果也是越来越优秀。所以Xbox360版的《星海传说4》质量是可以保证的，喜欢这个系列的玩家们可以等待它的发售。

谈到世界范围的游戏制作，山岸功典承认现在日本的游戏制作与世界存在着差距，许多海外游戏的制作已经具有相当高的水准，日本的游戏制作人再不追赶的话是不行的。在有的游戏制作者成天不思进取拿静态美少女图片填充光盘内容的今天，山岸的想法十分宝贵。他希望能多多学习海外的游戏制作技术，并且让日本本土和全世界的玩家都能够在游戏中得到乐趣。

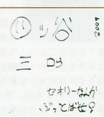


Square Enix
山岸功典
Yoshinori Yamagishi 游戏出品人
《星海传说》全系列的制作人，虽然他的名声没有坂口、北濑那么响亮，但是他的作品大家都熟悉，像《北欧战神传》、《Radiator Story》等等。



不要拘泥于常识，要打破常规制作游戏，这样的游戏玩起来才有意思

作为游戏原案，四之谷先生已经工作了26年。谈到游戏的制作，他认为现在的游戏与20多年以前相比已经有了很大的不同。"游戏性"是一直要追求的，其他要素也不可忽视。在整个2008年，四之谷一直在尝试挑战自我，开创新的游戏制作概念。对于他来说，"常识"这种东西固然是制作游戏的基本，但是如果制作游戏太拘泥陈规的话，那么是不会有进步的。和其他制作人不同，四之谷是一个很专注的人，在开发一部游戏的时候很少考虑其他游戏的制作。因此他目前也只在制作《迷宫制造者编年史》的最新作《七魂》。说道对2009年的展望，他表示自己是一个比较闭塞的人，对其他作品兴趣不大（现在我们可以理解为什么他不喜欢照相了）。谈到游戏的制作，四之谷表示，就同样的题材而言，他的作品不会输给别人。



Global A Entertainment
四之谷三郎
Saburo Yotsuya 游戏设计师
《迷宫制造者编年史》系列的制作人，另外也有自己的独立作品。因为一看到照相机就紧张，所以应他的要求只为他照了半张脸。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

MASTERMINDS 特别策划

封2 寒冬艰深，"反周期"游戏业何去何从？
02 日本21位制作人谈：是黑暗时代还是光明未来
14 运作不利的PS3在险境中求生
16 任天堂商业教科书
54 中国玩家的游戏世界

VIEWPOINT 电软视点

07 《生化危机5》发售倒计时追问竹内润
14 没有游戏的365天 / 艰难漫长的X360日本化进程
16 现在无双就是刷刷刷 / CAPCOM将冷饭进行到底

FIRST LOOK 无双报道

18 最终幻想13
20 怪物猎人3
22 街头霸王4
23 记忆之门
24 马里奥与路易RPG3
24 勇闯尸城Wii

■攻略人行道
40 梦幻之星ZERO
44 高达无双2
50 幻想水浒传 黄道十二宫

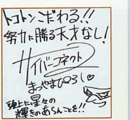
■固定栏目
06 游戏新闻眼
11 疾风流言帖
13 汉化专递
25 游戏铁板阵
27 PS3网虫
27 LIVE魂
28 开发者梦工厂
28 猎狐犬基地
29 名越武艺帖
29 BOSS档案
30 神论
30 电玩阴谋论
32 闯关族的家
36 龙哥热线
39 编辑手札
58 电玩禁地
60 格斗天尊
61 新作发售表
62 恶趣味
64 期末烤场
封三 电击光盘盒



不要拘泥于常识，打破常规制作玩家喜欢的游戏 尽量制作全年龄的作品，让所有人都感觉到魅力

虽然Cyber Connect 2一直为其他公司代工，名声在业内不算大，但是作品很丰富。去年".hack//"系列的动画《.hack//GU三部曲》在大阪上映，蓝光和DVD光盘也随之发售，销量在5万左右，还算不错。其实早在本世代主机发售之前2年（04年左右），松山就已经有了一些新作的主意。现在游戏的主流是3D，要用3D的方式表现出2D动画的效果，那么非新主机不行。所以《火影忍者》的最新作选在PS3主机上制作。另外他也考虑到游戏的玩家年龄层有低龄化的趋势，现在他们要制作的游戏应该是中小学生都可以接受的。结果松山得出了"要消除游戏与动画的界线"这一结论，专注为90后开发游戏。实际上，他制作的游戏也是全年龄都可以接受的，无论大人还是孩子，都可以享受其中的乐趣。

这一代的《火影忍者》和以前的作品不同，所有的战斗都以360度旋转的视点进行。因为是在PS3主机上开发的，硬件机能有了保证，不但游戏的画面水准大为提高，而且游戏也导入了原著中更多的要素，如水上行走等等。整个游戏的风格与过去一样，充满了原著的特色，使喜欢这个系列的玩家们感到还原度很高。火影爱好者对这个游戏应该会很喜欢的。就算没有PS3，也要找机会试一试才好。



Cyber Connect 2
松山洋
Hiroshi Matsuyama Cyber Connect 2
代表取缔役。福冈县出身，96年创立Cyber Connect 2会社，代表作有".hack//"系列和《火影忍者》系列，很多作品都受到玩家的欢迎，是Bandai的合作伙伴。

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「高达无双2」



Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 244

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←60G版X360也换上了新主板，年底微软的动作还真不小，明年应该会有更大的举措。

SOFT 日本专讯 《战争机器 2》日版正式发售确定 暴力血腥欧美大作成功登陆日本

本刊讯 血腥、暴力……含有这种强烈要素的游戏在日本一向审查很严格，不少好游戏因此被禁卖，而在全世界受到极大人气的X360大作《战争机器2》，在经过长期沉寂之后，终于决定了将在日本正式发售这款作品，暂定为09年内发售。

《战争机器》是X360平台最具代表性的大作之一，11月7日发售的2代甚至获得了超越《光环》的火暴人气，但因为游戏太过“火爆”的战斗内容，和随处充斥的极为血腥的镜头（比如怪物体内切割动脉血流成河的场面），让这部本质极为优秀的大作曾被许多国家判为禁卖品，日版的发售一直是未定。日本玩家只能在市场上买到非官方渠道引进的美版。本次的日版已被日本微软官方确认，将会采用日语语音和字幕，关于内容是否被“和谐化”和删减内容，还有日版的具体发售日，暂时需等待微软官方的正式发表。



Scoop 日本专讯 《传说》系列第四次人气投票 《薄暮》男主角问鼎冠军宝座

本刊讯 《传说》出的多，人气角色也多，NAMCO官方也于近日JUMP Festa 2009展会上公布了第四次人气投票的结果，《薄暮传说》的男主角尤利力压里昂成为了新一代《传说》人气王者。





本次官方公布的投票结果含盖系列的13部作品，共50个角色，基本囊括了所有作品中最有人气的一些人物。与很多人意料不同的是，占据首位的不再是《宿命》里的悲情少爷、背负万千宠爱于一身的里昂，而是目前唯一的高清版作品X360《薄暮传说》的男主角尤利·罗文！里昂仅屈居第二名。尤利这位被称为“《传说》史上最男人的主角”的确给人留下了深刻印象，当选首位绝对当之无愧。而本次票选的一大特色是《薄暮》、《深渊》、《神乐》这几部新生代3D传说的角色占据了大多数靠前的位置，老牌2D作品呈现明显下降趋势，似乎也预示着《传说》FANS的新一代口味取向。

Scoop 日本专讯 NDSi发售不到两月突破100万 任氏王者再造主机销售记录

本刊讯 相信没有任何一家游戏厂商能像老任这么疯狂，硬件软件出一个大卖一个，这不，NDSi还没出几天，100万的王冠就已经戴上了。

NDSi于08年11月1日在日本地区首发，首日即达成了14万台以上的骄人战绩，截止到12月21日，NDSi累计推定销量已达到106万2416台，突破100万大关仅用了不到两个月时间，而且还只是日本地区的销量，如此令人咋舌的成绩简直就是其他厂商的悲哀（要知道X360在日本发售三年才70多万台）。包括初版NDS、改良版NDSL以及这次的NDSi，NDS全型号在日本的总销量已经达到2485万9874台，其中初版NDS为644万9206台，NDSL为1734万8252台，目前关心的是NDSi是否能超越前辈NDSL的销售成绩，成为日本最流行的掌上主机？我们不妨大胆预测一下。



Scoop 美国专讯 EA计划全球裁员1000人 大量工作室即将重组整合关张

本刊讯 最近EA方面得到确认，计划将在09上半年全球大规模裁员，并关闭整合一部分工作室。



←《极品飞车》会像夕阳一样就此落山吗？

08年下半年的全球经济危机让许多公司变得不景气，游戏软件销量不力，EA这样的大公司更是如此，本次全球裁员的幅度达到了公司员工总数的10%，约为1000人，遍布全球的工作室有许多都将搬迁办公地点、与其他工作室合并，甚至全员“下岗”，EA预计将为此支付5500万美元以上的裁员费用，但每年将节省人员开支1.2亿美元。《极品飞车 秘密行动》的开发组Black Box因作品销量低迷，而将搬迁到加拿大的另一个工作室处共同办公，不过暂时扔将保留自己工作室的名字，是否取消《极品飞车》系列作品的开发，EA方面仍然在评估中，但相信EA转由其他工作室负责开发会是可能性较大的选择。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●KOEI公布原定于1月29日发售的PS3/X360《真三国无双5 帝国》延期至09年春季发售，延期理由是为了提高游戏品质，而延长制作周期的原因。

●KONAMI公布了预定1月15日发售的日版《恶魔城 审判》初回特典，包括由漫画家小佃健绘制的精美年历，年历日期从2009年4月至2010年，并均绘制有登场人物的半身画像，店头预定者还将有精美海报获赠。

●根据VG销量统计，NDS主机（包括DSL、DSi）的全球销量已经达到9247万台，逐渐接近1亿台大关，占据全机种（包括家用机）市场份额的30%左右，PSP全球销量为4162万台。

●根据VG销量统计，Wii软件《Wii Sports》全球销量已达到3790万套以上，并且还在不断热销，依此势头将十分有望打破FC版《超级马里奥》的销量记录。

●任天堂原定于1月22日发售的Wii动作冒险游戏《异色代码R 记忆之扉》宣布延期至2月5日发售，关于游戏延期的原因不明，任天堂方面并没有给出理由。

●SONY欧洲分公司总裁David Reeves最近在回应关于PS4的传闻时，谈到SONY目前没有关于下一代主机的开发计划，SONY还将在PS3上花费相当多的精力，有为数众多的产品正在开发中，根本没有谈及什么下一代主机的必要。

●SE公布预定1月29日发售的Wii/NDS新作《最终幻想 水晶编年史 时之回声》将同时发售游戏同捆限定版NDS主机，主机采用白色本体设计，表面印有新作的标志性LOGO，这也是NDS史上首次推出与游戏相关的限定版主机。

←左边为新作LOGO。

●Take-Two公司正式公布了预定2009财年将发售的游戏名单，其中《生化奇兵2》与《黑手党2》很引人注目，后者对应PS3/X360/PC多平台，而前者对应平台暂时未定，另外《NBA2K10》仍将对应多平台推出。

●据悉，PS时代著名RPG《幻想水浒传》的初代将登陆PSN平台的PS商店供付费下载，PS3与PSP均可下载游玩，不过本作目前只预定在美服提供下载，港服暂时未定，另外，港服目前占据PS商店下载排行榜第一位的是CAPCOM曾推出的《生化危机2》。

同乐 我要做不一样的《生化》！

新作最大魅力的协力同乐

——《生化危机5》新增了协力要素，无论是双人合作还是AI控制的同伴，都给人一种与系列不一样的感觉，这部分是如何构想的呢？



竹内润

《生化危机5》开发负责人，以前也曾经参与过《失落星球》等游戏的制作。

竹内润（以下简称竹内）《生化危机》以前的作品都是当玩家控制的角色体力减到零后就会GAME OVER，而我想的是在新作中改变这样让游戏更加流畅，因此《5》中玩家的体力减到零时就会进入濒死状态不能做攻击、使用道具等任何动作，需要另一名同伴来救助，让游戏更加有趣。

——和以往的作品感觉很不相同啊。

竹内 确实是，所以遇到怎么也过不去的关卡时可以让同伴先上，自己在后面打掩护，这种感觉是以前没有的，两人协力通关是新作的最大卖点，本作的基本系统是基于前作《4》的，核心方面并没变化，“协力”这一新要素将是最吸引人的地方，玩家们会感到“哦，这是完全不一样的《生化危机》啊”这种感觉。

——克里斯和谢瓦两个人之间可以保持很长的距离吗？

竹内 两个玩家之间是必须要有合作关系的，两人不能离得太远，如果距离达到一定程度以上后系统会强制自动将远离正确路线的人拉过来，也就是本作的双人协力是完全的协力，而不是两人分别行动那种。

——游戏中的道具是两人共有的，而且数量是一起算的？

竹内 是的，一个道具一个人拿了就没有了，另一个人要想得到就要从拿了道具的人手里要，同伴之间可以互相传递道具，但必须两人距离很近时才能交换，即使是两人分开行动战斗，也时刻为同时行动做准备。

——可以对AI控制的谢瓦做出指令吗？

竹内 指令只有两种，一种是让AI积极地向前进攻，一种是作为玩家的副手在后面掩护，《5》的AI还是很聪明的。



←多人协力其实早在《0》时就出现了，《爆发》中更是多达四人协作，竹内的想法是把这一特色作为标准配置融入其中，确实也的确如此。

——但是如果真那么聪明的话，那不成了超过AI盖过玩家了吗？

竹内 说的是呢，过于聪明的AI会让玩家感到索然无味，敌人都让AI打了玩家就没事情可做了，所以我们在游戏中做了调整，AI会根据场面情况而变化行动方式，战斗局面不同AI的攻击节奏也会发生变化，会让玩家时刻感到自己是主角。

线上和线下都可尽享其乐的双人合作

——线上模式中玩家之间有互相交流的手段吗？

竹内 我们没有设计太多关于线上交流的要素，不过玩家可以用角色内定的一些语言做出简单的指示，比如可以让角色说出“过来”、“前进”等话语，基本可以传达简单的意思，而且交换道具时也会有“给”或“不给”这样的提示，对于《5》的战斗系统算是足够了，或者玩家可以自己开发一些肢体语言。（笑）

——即使不联网，也可以两人一起玩吗？

→新作还将有双人同乘交通工具战斗的要素。

竹内 可以的，采用分割画面的方式，两人分别占据画面上部和下部，因为画面比率会横向拉长，为了保持纵横比例，画面两侧会采用黑边框的方式维持正常的显示效果，这是很新颖的表现方式，所以要想最大程度地享受《5》的双人合作模式，还请尽量买大一点的电视吧。（笑）

——本作有在网络模式下才能获得的道具或武器吗？

竹内 这个正在考虑中，不过可能不是你想象的那样，我们考虑的是，在PSN上建立一个“生化房间”类的东西，在里面会提供各种各样的道具，而这些道具不是反映到游戏中的，而是在PSN上自己的房间里反映出来的。

——在线上时2P的谢瓦可以在玩家与AI之间互相切换吧，那么切换时画面是否有什么提示呢？

竹内 是的，是会有提示，不过并不明显，如果集中在激烈的战斗中也许会感觉不到吧，当使用2P的玩家掉线时系统会自动将操作切换为AI操作，可以想象如果有个玩家突然掉线，AI开始按照和刚才那个人不一样的行动方式来与1P的玩家合作，1P的玩家没察觉的话，一定会责怪那个本来已经掉线的人吧。比如会说“喂，你怎么瞎拿道具，快给我啊！”这样，实际对方已经在手忙脚乱地插网线了。（笑）这样想想也是挺有意思的。

——线上模式中，玩家操作的谢瓦等于是在帮助1P的玩家通关，那么这个2P玩家是否有什么报酬奖励之类的东西呢？

竹内 是为此准备了一些东西，好不容易可以对应网络双人同乐了，当然要提高玩家们双人合作的积极性了，网络部分我们准备了很多特别的东西的。

——在游戏发售后，还会有对应通过网络追加下载更新的内容吗？

竹内 目前为止，还没有针对这方面做出具体的企划呢。在游戏基本开发完成后也许会召集一些相关人员来探讨这个问题，不过对应网络的一些内容确定会有，前面已经说过了，对应网络是本作中的最大亮点，《5》是我们倾尽全力的新作，我们会尽最大努力将她做好，敬请期待！

SOFT 日本专讯

武学老杀手与卡片占卜师，两名新角色导入家用机版《街霸 4》使用角色增至25人

继嘉米之后，《街头霸王4》PS3/X360家用机版又再次追加了两名新角色，其实也不是新角色了，就是以前在《街霸ZERO》中登场的元和罗丝，两人都将携带着自家独门绝学来到《街霸4》的世界中与各路高手相会交手，这也是在樱之后，《街霸4》中追加的另外两名《ZERO》中的角色。



↑据称豪鬼的瞬狱杀也无法动这位老头分毫。

→罗丝的精神力战法不逊色于维加那个魔头。

元这名老头首次登场是在《街头霸王》初代中，使用暗杀拳与隆交手的人，真正让人所知确实还是在《ZERO》系列中，本次加入《街霸4》依然操着那既阴险又霸道的暗杀拳来挑战各路高手，百连勾、蛇穿、绝影等强力招式在老头手中使得出神入化，预计将会是十分强力的角色，据称传说豪鬼曾与元过交手，瞬狱杀都被老头轻松破解而无法伤其分毫，可见此中国老头武艺之高深。另一名角色罗丝是玩家当中人气很高的占卜师，美貌成熟，身材迷人，操着神奇奇幻的卡牌变化出的魔术，将对手玩弄于掌股之间，新作中似乎罗丝还拥有了新的招式技巧，也将会是名使用率很高的人物吧。

加上此两人，目前为止家用机版《街霸4》确定可使用角色已增至25名，包括街机版无法使用的塞斯和刚拳总共6名家用版专用角色。

SOFT 日本专讯 纪念昔日经典诞辰二十周年 《沙加》纪念性新作即将问世

本刊讯 SQUARE·ENIX公司的著名制作人河津秋敏近日在接受媒体采访时透露道，鉴于2009年是本社作品《沙加》系列诞生二十周年，公司将会为这部系列推出一款纪念性的新作。

《沙加》系列是早年SFC、PS时代SQUARE公司的代表作之一，曾推出过《沙加开阔者》、《浪漫沙加》等多款传世名作，与《圣剑传说》、《前线任务》、《寄生前夜》、《最终幻想》等作品齐名为SQUARE名作群的代表，但在之后都因制作人的相继离开，以及续作销量不佳等各种方面的原因而逐渐没落了下去，长期不见新作的踪影，只留下《最终幻想》一个品牌在孤军奋战，以前那些品牌都随着与ENIX的合并而逐渐掉出了人们的视线，成为了历史的遗物。《沙加》已成为许多老玩家们心中的回忆了。值此系列诞生二十周年之际，SE终于又想起了这部失落的经典，目前虽然还不知SE打算推出怎样一款新作，但无论如何都是值得万分期待的。


↑当年《沙加》系列的FANS一定不会忘记那时的难忘岁月。

SOFT 日本专讯 PS3版销量老子不满意，跨了 《侍道 3》X360版2月26日发售

本刊讯 这年头"独占"已经成为一种笑话，尤其对于PS3这个可怜孩儿而言，这不，又一款"独占大作"跨了，Spike的《侍道3》，连发售日都定了，X360版2月26日。

《侍道3》是Spike在高清机上推出的第一款《侍道》新作，被厂商寄予了厚望，不过PS3版发售之后似乎销量并不怎么样，与系列前几作相去甚远，本次公布X360版估计也是为了扩大游戏的销量，而且厂商还宣布X360版将追加PS3版没有的新要素，具体未明，以发售日期来推算也就是加入个别新要素的"完全版"类型的作品。以《侍道》的现实化日本风格题材，似乎与X360格格不入，但看似最为合适的PS3版销量却也没有达到厂商的预期，这不能不说是个难以理解的事情。前不久Spike刚刚公布了PS3版《侍道4》的消息，此次公布X360版的《3》应该也有为新作扔探路石的意思，看来此系列今后的路厂商是要重新评估了。《侍道》系列在PS2平台可是享有很高声誉的名作。



↑现在厂商的心情一定很复杂，X360的诱惑和自己游戏的题材难以取舍。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●FROM SOFTWARE公司宣布预定于1月29日发售的X360《忍者刑刃》将会发售亚洲繁体中文版，中文版将于2月12日发售，比日美版晚要晚上两周时间。

●根据统计，于12月18日发售的《纷争 最终幻想》首周销量为489126套，接近50万大关，《高达无双2》为176448套（三版本合计），《心灵传说》为123622万套，均取得了相当不错的成绩。

●前段时间曾经传出CAPCOM将要推出《龙战士》系列新作的传闻，但CAPCOM开发部长稻船敬二最近在接受媒体采访时称，公司目前还没有开发《龙战士》相关游戏的计划，因为目前一款RPG游戏无法保证畅销，即使在日本地区也是如此，等到人手与时间有空闲的时候有可能会考虑。

●来自SCEA官方博客的未确认消息，一款《勇闯尸城》作品即将登陆PSN平台，很有可能是原X360版的那作，另外还有《勇闯尸城》的续作也正在开发中的传闻。

●据悉，继Arcade版X360开始使用新型碧玉主板之后，新近出厂的60GB版X360也已经使用了碧玉主板并已在市面上出现，与Arcade一样新60G主板也采用了12.1A额定电流。

●SCEA公布了将与GameStop合作推出《杀戮地带2》试玩版的消息，不过必须要提前预定游戏的玩家才可得到密码于PSN上下载，也就是说只有买了这款游戏才能玩到游戏的试玩。

●12月18日随同主机一同发售的PS3版《生化危机5》试玩版终于发售了，有玩家将两版本的画面做出了同步对比，发现PS3版在光影特效、人物背景材质等方面都比X360版有细微的缩水，放在一起对比十分明显，PS3版只在色调发色上略微比X360版自然一些。这是经过两版本真实对比的，这种差异的形成原因官方没有过解释，玩家间普遍猜测是CAPCOM对PS3机能利用率不足，而导致了一些特效没有应用到游戏制作中去。

●SystemSoft Alpha公司宣布传统战略游戏《战国天下统一》将推出PS2/PSP版，并且发售日已确定为09年3月26日，两版本同时发售。本作将是一款融合特色要素的日本战国题材模拟战略游戏。

SCOOP 日本专讯 斗剧09确定，KOF出局

本刊讯 一年一度的"斗剧"是格斗游戏爱好者每年的节日，当年度最新最好的格斗游戏都会榜上有名，09年届的大赛项目最近初步得到敲定，《龙之子对CAPCOM》等CAPCOM新作皆在其中，意外的是传统格斗之王《KOF》系列却没有一款名列其中。

"斗剧"近几年在中国玩家界传得很盛，每年都会有不少国内高手远渡重洋挑战日本的各路达人，虽然对比日本顶尖达人存在一定差距，但《KOF》系列一直是中国选手的最大强项。本次最新的09年度项目名单中包含了《街头霸王4》、《龙之子对CAPCOM》、《铁拳6BR》、《Fate/无限代码》等08年推出的最新优秀作品，曾被称为经典格斗新贵的《罪恶工具XX》也仍在其中，但是SNK的最大招牌《KOF》系列却消失了踪影，08年推出的《KOF98终极之战》并没有上榜，相信这也是主办方与时俱进的做法吧，《KOF》当年的特色理念难以跟上新时代步伐了，不过09年中还有《KOF12》与《KOF2002终极之战》两款新作预定发售，以官方目前公布出的视频及图象来看似乎很值得期待，不知实际推出后格斗游戏玩家们会对新作如何评价，如果素质很高应该还会引起不小的格斗热潮，到那时不知斗剧09主办方是否还会将这两作追加进去，《KOF》还有机会，新作的素质决定自己的命运。就像当年濒死的SNK一样，通过巧妙方法起死回生。《KOF》也依然会长盛不衰吧，况且现在的SNKP可比以前精明老练多了。



→《罪恶工具XX》是这几年十分受欢迎的2D格斗新贵，本次得以保留全靠自身的高素质。

SOFT 日本专讯 隔年冷饭再做超级炒饭，C社用意何在 05年初代《怪物猎人G》完美移植Wii

本刊讯 就在《怪物猎人3》还在云里雾里的时候，CAPCOM突然又公布了另一款对应Wii的《怪物猎人G》，G？没错就是初代强化版的那款《G》，完成度也已经相当之高，已经预定在09年3月发售。

《怪物猎人G》是2005年初就在PS2上发售过的系列第二作，即第一作的强化版，这次隔了四年又搬上了Wii平台，而且游戏系统完全没有变化，武器种类还是当年的6种，只对应经典手柄操作，可以说是原汁原味的完全移植，因此为数不少的人认定是CAPCOM脑残的结果。

另外，CAPCOM依然强调了这款作品Wii版的网络联机功能，《怪物猎人》系列最大卖点的多人联手做任务将在Wii版中得到完全继承，Wii平台的网络联机将完全对应这款游戏，不过官方还没有确认网络收费的情况，以及原PS2版后追加的任务是否会一同包含在初期版本中。

编者按：这款Wii的《G》在玩家当中争议很大，因为2代都已经推出快三年了，现在又拿出《G》来炒，厂商的意思实在难以琢磨，不过以近期Wii和CAPCOM各自的状态来推测，CAPCOM移植这款《G》的用意可能有三：1，以一款不费什么成本的冷饭做试金石探察Wii的用户层，以判断《怪物猎人3》是否真的适合在Wii上推出。2，《G》曾是奠定《怪物猎人》系列根基的一作，抢在《3》之前先用这款旧作来为新平台的新作铺路。3，CAPCOM开发《3》的资金短缺，需要冷饭来赚取奶粉钱，呼吁大家一起来鄙视CAPCOM。



←就算当怀旧，1代的东西2代都有，有什么好怀的？

任天堂满塞，08年日企排名第四 东证市值总额排业界第一位

Scoop 日本专讯

本刊讯 任天堂不愧是日本游戏界的大哥大，就算与丰田汽车这样的世界级大腕对比也能站在一起做富翁合影，在刚刚公布的08年东京证券市值总额报表上，任天堂公司以4兆7813亿日元名列日企第四把交椅。



↑对于岩田聪明与宫本茂这两个铁腕来说，他们的产品就是钞票印刷机。

受今年席卷全球的金融危机影响，日本股市下半年一直处于风波动荡之中，各大企业都受到了不同程度的负面影响，股价皆有所下跌，任天堂也不例外，曾一度跌幅明显，但托全世界Wii与NDS软硬件的火暴热销，依然保持了非常高比率的盈利状态，4兆7813亿日元的市值让其稳坐第四的位置。排名前三位的依次是丰田汽车（10兆160亿日元）、NTTDOCOKO（7兆9150亿日元）、三菱UFJ（6兆5109亿日元），而SONY集团以1兆9307亿日元位居第二十位，在游戏业相关厂商中排名第二，比东芝、日立要高出二十位左右。



PS3制造成本同比下降35%，但亏幅仍难以达成价格平衡

本刊讯 最近根据权威调研机构iSuppli的统计显示，SONY公司的PS3主机的制造成本在逐年下降，对比发售之初的600.23美元，截止2008年，每制造一台PS3只需要花费448.73美元的钞票，但前景依然不乐观。

PS3上市初期SCE每卖出一台PS3都要亏损近100美元，这也是PS3销量上不去和SCE财务连年吃紧的最大原因，久多良木健下野也和这有着莫大关系。而只要是一种商品，都会随着时间推移缩减相关的制造成本，PS3也不例外，08年制造一台PS3只要448美元就够了，现在PS3的399美元价位也得益于此，但不可忽视的是SCE仍在此有着50美元左右的亏损，如果在09年继续降低制造成本来降价，SCE只能想办法尽量减少这个亏损的间距，价格还不能比对手高出太多，这将是十分困难的事情，在目前PS3软件比较低迷的情况下，软件很难大幅补硬件带来的亏损，而面对消费者的零售价格却更是主机生存的重中之重，根本无法忽视，面对已经比自己便宜很多的竞争对手，PS3在09年的前景将十分不乐观。最坏的情况下，SCE可能要尽快准备后路了。



韩国人被告侵权作品发展受阻 KONAMI指控DJMAX抄袭

Scoop 日本专讯

本刊讯 韩国人近两年以争夺世界遗产而闻名于世界，但因各路影音作品被人告发侵犯权的事例也不在少数，这回又轮到KONAMI向他们发难了，很火暴的《DJMAX》系列再次被日本人推到了被告席上。

《DJMAX》这两年以时尚音乐节拍游戏而博得了众多年轻人的追捧，推出了一系列各机种的作品，就像当年KONAMI的《狂热节拍》一样，没错，就是《狂热节拍》，可坏也坏在这个《狂热节拍》上，KONAMI控告韩国厂商pentavision在《DJMAX》的游戏设计、操作方式、所选曲目等一系列与之相关的要素均抄袭了自社著名品牌《狂热节拍》及其他一些音乐游戏的创意、设计思路和运营方式，包括《DJMAX》目前发售的所有系列游戏均在此被告名单上，完全就是对此系列发起了全面进攻，而且KONAMI此次看来势在必得，KONAMI已经向法院递交正式诉讼，要求韩国pentavision公司停止一切与《DJMAX》相关的开发、销售与宣传活动，并向KONAMI方面支付赔偿金，具体诉讼细节还在审查中，由此看来KONAMI是不将《DJMAX》判死刑不罢休了。另外，KONAMI此举似乎也有看对方火暴而眼红的意思，要不然也不会现在才告，前几年《DJMAX》刚出来的时候KONAMI可是一点动静都没有。现在明显就是看对方发展壮大起来了，坐不住了，自己是曾经的音乐游戏老大，却被别人把牌子做起来，心里不平衡很正常。



←虽然韩国人不招人喜欢，但《DJMAX》确是好游戏，KONAMI这招算狠毒。

放眼大千世界，数遍天下好游戏

中国电玩榜!

《最终幻想13》不愧为神作，游戏发售日都没定就已经祭出一堆让人留口水的东西抢玩家的钱骗玩家的口水，也让其期待度成几何数上升，真不知道游戏发售后会是什么样子。《星海传说4》发售逐渐临近，玩家们已经磨拳擦掌准备迎接RPG大餐了，《街霸4》又公布了几个新人物，比街机版还有诚意，格斗狂人们都已经等不及了吧。

1. PS3 / 最终幻想13 / SQUARE・ENIX / 2009年
2. X360 / 星海传说4 / Tir-Ace / 2009.2.19
3. PS3 X360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.12
4. PS3 X360 / 生化危机5 / CAPCOM / 2009.3.5
5. Wii / 怪物猎人3 / CAPCOM / 2009年
6. NDS / 勇者斗恶龙9 / SQUARE・ENIX / 2009年
7. NDS / 最终幻想 时之回声 / SQUARE・ENIX / 2009.1.29
8. PSP / 寄生前夜 第三个生日 / SQUARE・ENIX / 2009年
9. NDS / 光明力量 羽翼 / SEGA / 2009.2.19
10. X360 / 光环战争 / 微软 / 2009.2.2



本期终于摆脱了老任一家刷屏的面貌，《白骑士物语》到底还是PS3极为需求的日式RPG，即使游戏素质远低于玩家的期望，但还是力拔头筹爬上当周第一的宝座，《纷争》继续热卖，FF就是FF，老任则继续喝咖啡收钱。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.12.25-2008.12.30

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	PS3	白骑士物语	Level5	2008.12.25
2	Wii	动物之森Wii	任天堂	2008.11.20
3	NDS	星之卡比	任天堂	2008.11.6
4	PSP	纷争 最终幻想	SQUARE・ENIX	2008.12.18
5	NDS	我们的时装店 女生风格	任天堂	2008.10.23
6	NDS	口袋妖怪 白金	Pokemon	2008.9.13
7	NDS	节奏天国G	任天堂	2008.7.31
8	NDS	梦幻之星ZERO	SEGA	2008.12.25
9	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
10	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10

TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.12.21-2008.12.27

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10
3	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.2
5	NDS	新超级马里奥	任天堂	2006.5.15
6	X360	使命召唤 战火世界	Activision	2008.11.11
7	PSP	纷争 最终幻想	SQUARE・ENIX	2008.12.18
8	NDS	大脑锻炼	任天堂	2008.3.11
9	X360	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LucasArts	2008.6.3
10	X360	功夫熊猫	Activision	2008.6.3



世界范围内依然是任天堂满塞状态，几款早已发售的长卖游戏压倒了一切近期发售的新游戏，似乎这个世界上已经是游戏=任天堂。使命召唤5潜力不俗，以连续几周占据销量榜一席之地，也算给高清游戏争了点面子。

电软视点

没有游戏的365天

作为一名玩家，你有设想过一年都不玩游戏是怎样的感受么？一位来自美国、名为马太·沙菲克（Matthew Shafeek）的玩家即将实现这一“壮举”，为此，他专门在网上开辟了一个名为“PAUSED”的博客用以记录自己每天的“无游戏”生活。如今，一年之期即将完结，就让我们一起来看看这“没有游戏的365天”吧。

——首先，是什么促使你做出这个决定的？

在2007，也就是我决定“戒游”的前一年，当时我同时负责两份工作，生活非常繁忙，每周只能挤出几个小时玩游戏。尽管玩游戏的时间少了，但是完成工作的成就感也让人欣慰。于是某天晚上当我躺在床上的时候，突然决定暂时停止游戏生涯，我很好奇自己能够坚持多久。最终，我决定从08年1月6日，也就是我29岁生日当天开始这个挑战，同时也算是为了好好珍惜自己“二十多岁生涯”的最后一年。

——在此之前你玩游戏玩得有多疯狂？

也许不算是最狂热的核心玩家，但也绝对是相当热爱游戏的资深玩家了。自从雅达利2600开始，每台主机我都有，最新一代的家用主机中，我有360和Wii，但还没买PS3。我曾经将超过300款以上的游戏完美打通关，即便是像FFTA和《上古卷轴》这样投入上百个小时的游戏也不在少数，但我从没玩过魔兽世界——害怕自己上瘾。可以这么说，在此之前我甚至没有尝试过离开游戏一个星期。

——那么这次“戒游”的具体要求是什么？

非常简单，从2008年1月6日开始，到2009年1月6日为止，不再玩任何游戏。为了做到这一点，我给自己定了一些基本目标：阅读5本书（现在实际已经看完12本），去5个新的地方旅游，学会5种新菜式的制作，建立一个博客并保持长期更新，跑一个半程马拉松。

我还有一些朋友同时决定戒烟一年，我们约定谁违反一次就往存钱罐里放10美元，年底再将这些钱捐给慈善机构。据我所知，这些人里有三分之二的都犯过戒，现在存钱罐里估计有120美元了。

——你这一年真的没玩过任何游戏吗？

没有——呃，至少不是故意的。唯一一次例外是我在浏览网页时不小心点开了一个游戏网页，我一操纵键盘，游戏就自动运行了……不过我马上就关了这个网页。除此之外，即便有时候我想玩游戏想得要命，但最后都忍住了。不过有时、特别是在停止游戏最初的那段时间，我都经常做同一个梦：走进一所房间，看到自己喜欢的游戏后马上就坐下来开玩，然后开始抱怨自己暂停游戏真是“一个巨大的错误”。

——你现在还喜欢玩游戏吗？还是觉得不重要呢？

事实上，虽然这一年来我没有玩游戏，但差不多每天都有浏览相关网站，并且列了一个“解禁”后准备玩的游戏列表，现在这个列表已经相当长了（笑）。现在我最想玩的游戏有《摇滚乐队2》、《战争机器2》、《超级马里奥大乱斗》、《几何战争2》、还有GTA4。

——最困难的时期是哪一段？

就是最近这段时间，越是快要完成，越是忍不住想要玩游戏。08年这么多好游戏都还没玩，再加上想到自己这么久都没玩游戏，就愈发难以忍受。不过，我到底还是忍住了。

——这段时期最大的收获是什么？

发现我能够做到的一些事情。例如建立了一个自己的博客，老早以前我就想这么做了却一直没有付诸行动；我跑完了一个半程马拉松，这很棒，我甚至



计划以后去尝试三项全能。现在我还计划坚持一些长期目标，今年我学会的新菜式不多，所以明年也许会在这方面加强努力了。和朋友一起玩玩游戏、让大家尝尝自己做的美食，应该感觉不错。

——你有想过再也不玩游戏了吗？

曾经一度有过这个想法，但我并不认为玩游戏就像酗酒那么糟糕，只要适度游戏，那么它和其他一些兴趣爱好并无区别，当然过度就不好了。如果你把玩游戏看成是一种“应该被禁止的事情”，那么实际上，它仍然在某种程度上控制着你的生活——这是我从《南方公园》（注：美国电视剧）里明白的道理。即便打算重新开始游戏，这一年来养成的好习惯以后我也会继续保持下去，既坚持写作、锻炼和旅游等，同时也会享受游戏的乐趣。　□责编/北斗

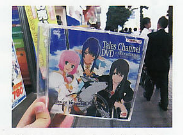
电软视点

融化日本人的心——艰难漫长的X360日本化进程

电子游戏业的泰斗是哪里？日本，最本土化的是哪里？日本，最封闭的是哪里？还是日本！这个自称日出之国的东瀛之地确确实实曾带给了游戏业无比的辉煌，但近些年来随着游戏全球化发展，北美及欧洲等地游戏产业发展越发加快，新层次的游戏类型与游戏理念都在相互融入各自的领域中，但反观日本，日本本土文化以外的外来产品依然难以融入其中，X360即使在全世界超出PS3两倍以上的销量，在日本地区仍然起色不大，除了审美观这一众所周之的差异外，恐怕还有更为重要的原因，日本市场向世界开放化的进程，将是一个很值得探讨的问题。

双平台游戏在日本的怪现像

在日本有个其他国家都没有的怪现像，但凡PS3与X360双平台同时发售的游戏，PS3版总会比X360版同期销量多得多，甚至高出10倍以上，但凡有游戏相关展会提供游戏试玩，即便PS3台区排队如龙人满为患，X360台区也仍然空空如也，是X360版素质不高？很明显不可能，不只一次玩家都证明过双平台作品X360版总是比PS3版来得强，PS3虽然理



论机能要比X360强上一个档次，但用于实际游戏部分，至少是在目前所表现出的情况来看，PS3和X360基本处于同一水平线上，就算是那些号称只有PS3才能实现的PS3独占大作实际上用X360来实现是完全没有问题的，SE的和田洋一也说过，只要专门针对各自主机的特性来开发游戏，PS3与X360这两台主机是不会产生什么明显表现差异的，那么，就只能归咎于游戏本身之外的原因了，厂商自然要担负责任，而玩家更是逃脱不了干系，尤其是在日本这个极为特殊、保守、顽固、排外的民族群当中。

日本人的排外情节作祟？

日本人绝对是世界上最顽固的民族，虽然从明智维新后日本一直走的都是崇洋的开放型经济，但日本人谷子里的民族情节一直深深保护着原属于自己的民族文化，除了确实能为生活带来便利的东西之外，关于生活习俗、饮食文化、娱乐产品边之类的都在有意无意地排斥外来的东西，甚至“大和民族是最优等民族”这种思想在众多日本人心中都根深蒂固，认为外来的都只是边缘化点缀式的二流产品，你东西再好，也没有我们日本人造的产品优秀，这就好比“只欢迎日本人入内”的餐馆一样，外来产品都会受到内心抵制的待遇。而微软从大洋另一头带来的Xbox，正是成为这一现象的显著代表，日本人最先看到的不是X360的游戏，也不是X360的机能，而是“外国人的主机”，单就这一点就打心里对其产生厌恶，更别提去掏钱买它了，这绝对是日本X360到今天还没有过百万的最大原因，而且电子游戏是从日本人手里发迹起来的，当然难以接受外来的东西来“玷污”这份极有前途的事业，如果你站在日本人的角度就不难理解了。□文/翅膀



←秋叶原街头贩卖X360的店铺不少，但看的人多买的人少。

漫长艰巨的融化进程

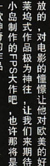
泉水敬是个幸运的人，08年下半年日本微软做出的一系列动作确实收到了较为明显的改观成效，让这位握着泥饭碗的X360日本负责人大大松了一口气，但不能否认的是，到目前为止这一列举措在日本的成效还很有限，X360版游戏仍然比PS3版销量少得多，比如《高达无双2》PS3版10万有余，X360版却只有可怜的1万多份，双版本同时的时候日本人还是会优先选择PS3版，日本微软还有很多工作需要去做，这其中努力推出更多日式游戏当然十分重要，电视宣传、地铁胡同内的宣传，让Xbox这个品牌融入到生活的每一个角落，在潜移默化中慢慢改变日本人的看法、想法。这不是一朝一夕的事情，需要整个X360世代甚至下代X720来继续努力，现在已经有些成效，但还差得远，革命尚未成功，X箱还需要努力。



疾风流言帖 Vol.25

现在是游戏淡季，但08年底的游戏热潮还没完全过去，主机之间的战火依然烧得那么旺盛，而且口水战似乎打得更激烈了。而反观厂商们自己，裁员的裁员，合并的合并，似乎日子都不怎么好过，唯一可以知道的，就是他们都在为生存和发展努力着，他们厂商是，主机也是，这个动荡不安的业界更是。

□责编/翅膀



50 可信度 小岛工作室新动作，正在开发两款新游戏

小岛秀夫肯定不会闲着，他的工作室得为玩家开发出更多更好的游戏，这不，在一次媒体采访中，小岛透露他的工作室正在进行两款新游戏的开发，并且是完全不同的两款作品。

第一款游戏小岛称将是和以前他开发过的作品比较类似，难道是《ZOE》新作？《MGS》已经确认手机版新作了，而第二款据称是面向全球市场的欧美化游戏，将由改组后的Kojima Productions部门负责开发，小岛还称全球化的游戏将是未来游戏业的主流，他对Kojima Productions抱以非常大的期望，小岛目前正在寻访一些有名的FPS游戏工作室，估计他对开发FPS游戏早已抱有浓厚的兴趣。**编者按：小岛秀夫在日本制作人当中算是思想很开放的，对电影的憧憬让他对欧美的好莱坞式作品极为神往，让我们来期待小岛制作的FPS大作吧，也许那将是一款神奇的作品。**

80 可信度 经济不景气，微软也将大量裁员？

继EA与SONY相继对全球的工作室裁员之后，微软公司内部也传出了即将全面裁员的消息，似乎还规模不小，目前还暂未得到确认，但看来将有相当多的微软员工将失去他们的工作。

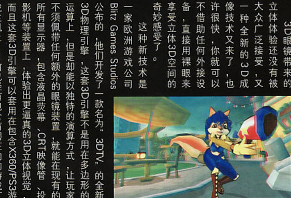
裁员似乎是最近这几个月的热门话题，经济不景气最直接的影响就是给社会增加大量无业人员，微软这种全球规模的超大型公司人多，内部支出也多，现在进行一部分裁员是可以理解的，据称微软这次将有多达10%的裁员幅度，人数甚至超过一万人，其中包括相当多的基层员工，目前已知的是1月15日左右官方会进行确认。**编者按：现在这个节骨眼有不裁员的才叫新鲜，估计这阵子过去经济回暖后各大公司才会重新扩张吧。**



30 可信度 TECMO和KOEI合并有可能泡汤？

就在前不久TECMO与KOEI方面曾发表了联合声明将在09年4月1日正式合并，现在应该正处在“婚礼”前的准备阶段，可是据可靠消息称，因TECMO方面的第二大股东表示不支持此事，合并计划很有可能会告吹。

这并非空穴来风，作为TECMO第二大股东的新加坡Effissimo投资基金公司，持有TECMO股份的17.6%，他们已经向日本财务省递交了声明，声称无法确认合并之事会为股东带来实际的利益，并且对合并后的公司前景表示不看好，因此目前无法判断是否赞成公司合并的计划，除非公司方面能拿出有力的证据，来证明与KOEI合并能切实增加股东们的收益。**编者按：这家投资商如果不点头确实还真不好办，但相信事情都到这一步了，TECMO高层会想办法说服对方的吧。**



20 可信度 技术又进步了？还是厂商在忽悠？无需3D眼镜也能看立体影像？信不信由你

3D眼镜带来的立体体验还没有被大众广泛接受，又一种全新的3D成像技术又来了，也许很快，你就可以不借助任何外接设备，直接用裸眼来享受立体3D空间的奇妙感受了。

这种新技术是一家欧洲游戏公司Blitz Games Studios公布的，他们开发了一款名为“3DTV”的全新3D物理引擎，这套3D引擎不是用在多边形的运算上，但是却能以独特的演算方式，让玩家不须佩带任何额外的眼镜装置，就能在现有的所有显示器，包含液晶荧幕、CRT映像管、投影机等装置上，体验出更逼真的3D立体视觉，而且这套3D引擎可以套用在包含X360/PS3游戏主机上，目前已经有包含育碧在内的游戏厂商已经开始规划在游戏中导入这项新技术，让未来的游戏表现更具立体感。**编者按：听着就悬乎，想起来更悬乎，科幻电影和中那种3D技术也许在将来的某一天会实现，不过以现今的技术而言，似乎实用化还远了点。**



30 可信度 坂口大神没有蒙人，他有事情做 取消新作开发转战更新作开发

现任MISTWALKER公司老总的坂口博信前不久宣布取消了X360独占RPG《祈求》的开发工作，让不少玩家为之遗憾并大骂坂口欺骗感情，现在坂口澄清了，取消开发是因为有另一款大作投入了开发中。

坂口博信在其博客上宣布了此事，据说是因为有另一款大作游戏已经进入了开发的最关键阶段，因人手和资源问题而不得不临时取消了《祈求》的开发，更加专心地去制作那款“神作”，而这款“神作”的名称、类型、平台等都没有任何信息，可以说是名副其实的“三无游戏”，这款游戏到底是什么，我们谁也不知道，只是坂口自己说，这款大作已经进入了开发后半段，也许很快就会正式公布，也许将是对应其他平台的新作，也许是给其他公司做的大作续篇，也许……**编者按：这就是所谓的“三无神作”，云里雾里的感觉真的很奇妙，不过以坂口博信在业界的声誉，应该不会忽悠广大玩家的吧，至少，这位天才是不会闲着的，还有很多事等着他来做，也许，就是下一个《失落的奥德赛》，或是又一个“最终幻想”……让我们期待吧。**



09年X360还将有更多的动作 日本地区市场我们将会更加美好

日本微软娱乐部总裁泉水敬：“现在我们在日本市场的走势相当好，业绩已经非往日可比，明年，2009年我们将会下更大的力气在日本推广X360，这台主机的未来将会是一片光明。”

——X360现在在日本确实好过太多了，至少每月两三万台不成问题，09年上半年突破一百万指日可待，软件方面更不用担心，就看微软做出什么动作了，希望还能让我们再来点惊喜。



我是因不满工资待遇才离开SONY的 《战神3》是好游戏，我会为她祝福

《战神》创始人Jaffe：“说实话SONY曾经待我不薄，给我的薪水也很稳定，但周围的同事做的贡献远不如我，但他们手里的钱却比我还多，这令我无法接受，我看过《战神3》的视频，这是一款神作，我无法再参与其中，但我会祝福开发人员，希望他们能做出最好的《战神》。”

——这位老兄一向以口无遮拦和暴躁的脾气著称，就像克里托斯一样，估计他心里很想回来继续开发《战神》吧，但这应该是个永远无法实现的梦了。



《GT5》2010年前不会发售 我没有怎么考虑过制作这款游戏

《GT5》制作人山内一典：“我现在并没有花多少时间用在《GT5》上，眼下还有很多《GT5 Prologue》的工作没有做完，要素的更新工作还需要很长时间去不断完善，等这些东西都做完后才会考虑《GT5》的东西，现在谈论《GT5》还为时尚早，2010年前都不会考虑这个问题，希望玩家们更多关心下目前的《GT5 Prologue》。”

——找抽，绝对是找抽，山内一典这家伙攥着SONY的钱开发一款《GT5》开发了N+N年，现在还要找借口而无限期拖延正式版的开发，完美主义者不是这样当滴。SONY老总们的铁青脸看来是要青到下一个10年了。



PS3主机的质量是最好的，最好的我们不会降价，相信我没错的

SCEE总裁David Reeves：“我们不认为价格会对主机形势造成多少影响，我们一直在保证PS3主机的质量，我们的次品率一直保持在3%以下，以业界标准来说这是非常低的了，而且我们一直在想办法增加PS3的卖点，比如主机同捆游戏，让PS3更具吸引消费者的魅力。”

——又是一个“久X良X健”式的高管，主机质量再高价格那么贵会有人来买？如果这位先生不是脑残了，就是眼下PS3真的找不出什么卖点了，只有拿相对要好的质量问题说事，价格这个任何产品在市场上的决定性因素被选择性无视掉，有这种高管在，有这种理念在，也难怪PS3会委靡不起。

电软视点

唰唰唰!!现在无双就是刷刷刷!!

近两年来，经常玩家用机无双系列的玩家会发现无双开始逐渐转型，虽然以收集为主要卖点依然没变，但收集的方式却有了大的变化。由以前的特殊任务制改为了随机获取制，这样虽然从某些角度来看，能延长游戏时间，但也无端的为游戏频添了不少无聊性。

没有了特殊任务，被“刷刷刷”取而代之

无双系列最大的收集卖点当然是收集武器，自从二代出现每名武将的独有武器以来，通过完成一系列特定任务来入手，已经成为诸多无双核心玩家的习惯。记得在《真・三国无双3》的时代，除了道具的等级需要通过反复入手来使得其达到最高等级以外，特殊武器和稀有道具的获取方法，常是玩家们所津津乐道的话题之一。因为无双系列是一个代入感非常强的游戏，喜欢玩无双的玩家多多少少都是因为事先就对游戏的历史背景感兴趣。通过完成事件来获得武器，既是对整个事件有一种体验，而获得的武器则可以视为是一种奖励。而且在早期的无双中，特殊武器的入手都是限定在最强难度，这样一来成就感和满足感陡然而升。



↑《战国无双2猛将传》中的双龙阿修罗性能很差，就是特意让玩家刷宝珠。

从战国到高达，无双不再是以前的无双

在来看看06年以后的无双作品，从《战国无双2》开始取消了道具，开始刷技能，每个武将的技能都是独立拥有的，想把全部26个人的技能刷满可是一个非常漫长的过程。相信不少玩家还对当年刷一些稀有技能的经历至今依然记忆犹新，“再临”、“真眼”等等。自从本作开了一个好头，KOEI就一发不可收拾，《战国无双2》刷技能，到了《高达无双》中则成了刷芯片，因为《高达无双》取消了武器和装备的设定，芯片成了游戏中唯一的收集品，通过收集芯片来组成套装，从而获得一些强力的附加技能，是一个很不错的设定，但这个设计的弊端就在于



芯片不能通用。说芯片不能通用也算合理，毕竟每台机器的构造不同，不通用的设计也能接受，那么玩家换乘其他机体就要重新来锻炼熟练度的设定就很无聊了，《高达无双》玩的是技能和芯片，驾驶员能力的微小差别根本是无关大局。

《高达无双2》在进步！

这次的《高达无双2》可以说是很“高达”，充满了BANDAI作品的气息，不像《高达无双》那样就是完全COPY的《战国无双2》，首先在游戏形式上采用了情感系统，多线并进的任务模式来进行，每个角色之间的任务都相互联系，相互影响，使得整个游戏都充满了人情味。刷机体部件是本作的最大收集要素，也是本作的时间杀手，无可否认，BANDAI和KOEI连手策划的这个毒瘤又是一个200小时以上也刷不完美的部件系统。不过机体4级部件需要完成任务高难任务后才能解禁的设计却很有乐趣，这些任务基本都是HARD难度限定，过关后使得机体4级部件解禁，颇有当年拿特殊武器的的成就感。通过两作的历练，可以看出BAIDAN对“无双”的掌握程度已经轻车熟路，想必在不久的将来，BANDAI应该会另开灶台开创自己的“无双”作品，所以希望KOEI也能多多吸收BANDAI的创作精华，在与TECMO合并后能将无双系列再带上一个新的台阶。 □文/七曜

无双已然成为PS3日版软件No.1

现在PS3的日版软件阵容中，哪个系列的累计销量最高？不是MGS4，而是无双！《真・三国无双5》、《高达无双》以30多万的销售成绩稳居销量榜的3、4名，这次的PS3版《高达无双2》首周也取得了162000套的不错成绩，而同时PS2版也卖出92000套，看来无双系列的支柱还是PS系主机，看来XBOX360版《高达无双2》2万左右的销量，KOEI是指望不上了。

电软视点

CAPCOM：将冷饭进行到底！

说起来CAPCOM的炒冷饭已经差不多到了炉火纯青的地步了。近年来，最初被拿来大炒的游戏应该是《逆转裁判》系列，随着NDS的推出，该系列重新制作了1代，并且在推出系列最新的4代前后，将2和3移植到了一遍。随后在PS2上大受欢迎的《大神》在美国也推出了Wii的版本（但是移植工作不是CAPCOM或原Clover做的，而是负责开



↑《怪物猎人》系列在日本卖得一直不错，这次移植也是意料之中的事情。

发PSP版《战神》的Ready At Dawn小组）。接下来被炒的是《生化危机》，继4代两度跳槽，从PS系主机重新跳回任天堂系主机之后，又推出了《安布雷拉历代记》和直接copy自NGC的0代与1代。还有就是格斗游戏经典名作《超级街霸2》，也在08年下半年推出了PS3与Xbox360的HD版本。经过了这么多次的移植，无论CAPCOM推出什么冷饭作品，大家都不会感到奇怪了。

把以前做过的游戏重新推出来，究竟是为什么？说来无非是为了卖钱。一方面，以前的一些名作玩家众多，有些游戏虽然推出当时卖的一般，但是却创下口碑，现在拿出来再捞一桶金，正是时候。另一方面，Wii的机能有限，在三大主机中是最不适合开发新作的，但是以前游戏的制作经验还在，把一些优秀游戏移植到这台主机上，成本又低，制作风险小，如果玩家们买账的话那么收益还很大。CAPCOM经过多次开发新作受挫之后，也觉得炒冷饭似乎更安全一些。于是向前辈Square Enix学习，将手头的名作挨个移植或者重新制作，拿炒饭挣来的钱补贴家用，为下面的大作争取足够的制作资金，同时还为任天堂的Wii争取了更多传统玩家，诚可谓一举多得，自然也会得到老任的大力支持。尽管很多玩家对于过去的游戏不是很感冒，但是在这个新游戏越来越让人失望的时代，炒点冷饭也是没办法的事情。不管怎么炒，只要做得味道好吃就可以了。

那么，Wii版的《怪物猎人G》将会是一盘味道可口的炒饭吗？应该说，以PS2版《怪物猎人G》的素质和Wii现在的机能，这个游戏好好制作的话，游戏的质量还是可以保证的。游戏本身没什么问题，唯一对玩家可能有影响的大概就是游戏的操作方式。因为这部作品不对应双截棍和NGC手柄，只对应Wii的经典手柄，所以没有经典手柄的玩家就必须购买一个手柄，价格虽然不能说很贵，但是毕竟是额外开销，有些玩家还是会觉得不划算的。而且这个游戏为什么不能像《生化危机0》或者《生化危



←这是PS2版的宣传画。

机1》一样，采用对应NGC手柄的操作呢？由此可见，CAPCOM在制作游戏的时候，很多时候还是不够厚道的，玩家们随时都要保持警惕才行。 □文/猴子

爆炒冷饭是CAPCOM的一贯风格

本来游戏界也是商界，利益至上是每个有生存欲望的商家必须遵守的法则。现在的第三方独占游戏可以说是少之又少，一个系列也不见得在一个平台上一直弄下去。“前科”累累的CAPCOM继《怪物猎人3》宣布改在Wii上制作之后，CAPCOM又在08年12月底宣布3年前的PS2版《怪物猎人G》将在09年春季移植到Wii，对应16：9画面与Wii经典手柄操作。消息传出之后，玩家们表现出不同的态度。虽然说CAPCOM做类似事情已经是家常便饭，但是在《怪物猎人3》发售之前又将G移植给Wii，显然逃不脱拿旧作重新套钱的嫌疑。而且《怪物猎人》系列是在PS系主机上开创的，这次做给任天堂的电视游戏机也令不少喜欢这个系列的玩家对于Wii多了些许兴趣。如果说3在Wii上制作使很多《怪物猎人》玩家被迫选择了Wii，那么G的移植就使这些玩家们又多了一个购买Wii的理由。

汉化专递

EXPRESS CHINESE

迟来的官方中文版：《真·三国无双 二度进化》



话说两大掌机中，PSP上的官方中文游戏还是比NDS要多许多的，虽然在民间汉化游戏数量方面，后者比前者要多出许多。这不，上期有《乐克乐克2》的中文版，而现在，《真·三国无双：二度进化》的官方中文版也即将发售。

本作中登录武将具体数量共计48名，与《真·三国无双4》基本持平。说实话，这个“官方中文版”的推出实在是慢得不止一星半点：日文原版可是在2006年3月23日发售的，如今都已经过去了两年多的时间……这种官方速度，还真是秉承了系列一贯的“传统”啊。之前就早已经有人发布过了民间汉化版了，大致看了一下官方中文版，就翻译素质而言未必就有民间汉化版高。

《极品飞车 卧底风云》360中文版

近期360上新发售的中文版游戏比较少，这半个月来只有一款游戏，那就是《极品飞车 卧底风云》。在本作中，玩家不但将成为大规模追缉的目标，同时也会成为打击犯罪的猎人。剧情中玩家必须驾驶爱车，冒险渗入无情的国际犯罪组织中，然后瓦解他们。

话说由于受到世界经济危机的影响，EA在最近的一次大规模公司裁员中将极品飞车的制作小组给咔嚓掉了。以此来看，估计有段时间内我们很难看到NHS系列的最新作了，虽然NHS系列近几代的作品表现都不佳，不过其毕竟是一款伴随许多玩家多年的优秀赛车游戏系列，突然就这么没了，感觉还是挺怀念的。在系列新作前途未卜的情况下，不妨收下这次的中文版，多少还是有纪念意义的。

PSP汉化游戏报道

除了官方发布的中文版《真·三国无双：二度进化》外，近期还有四款民间汉化小组发布的PSP汉化游戏，它们分别是《双星物语》、《深红房间 逆转》、《我的暑假》和《寒蝉鸣泣之时》。

《双星物语》是由CG汉化小组制作，自游戏的PSP版本发布以来短短的14天就完成了基本99.9%的汉化工作。该汉化补丁内容为全文本汉化，主要图片汉化，地名属于mmv格式的动画未汉化，战斗时极少量的图片台词未汉化。

《深红房间 逆转》由PSPCHINA汉化组制作，本作是以电脑上著名的FLASH解谜冒险游戏改编的，之前曾发售过NDS版，汉化版的发布对于喜欢玩密室逃脱游戏的朋友可谓一大福音。《我的暑假》由ACG汉化组发布，本作的汉化虽然08年初就已经开始，但是在后期导入文本和封包上遇到难题，直到10月才有突破而继续。《寒蝉鸣泣之时》是以PC平台有声小说改编的游戏，移植自原作者龙骑士07所属团体《07th Expansion》与同人游戏制作团体黄昏边疆共同企划制作的Windows 同名同人游戏作品，适合喜欢原著的玩家。

←本作的动画原版人气还不错。

NDS，DQ汉化爆发！

最近NDS汉化游戏虽然数量并不算多，但经常都有许多大作的汉化版推出，例如最近半个月的重头戏自然就是DQ4的完美汉化版和DQ5的汉化测试版了。

DQ4的完美汉化版由NdsBBS以及FFsky联合制作与发布，这个完美版是全游戏完整汉化，剧情对话完全导入润色；游戏存档可以接续上一版本；游戏对白音效显示同步，正常完美化；起名部分拥有中文与英文两种输入法；汉化版去掉多余数据，容量减小，质量更高。对DQ这样的游戏进行完美汉化，期间付出的努力是可想而知的，而且能够坚持对汉化质量的追求这一点，更为难能可贵。



DQ5的汉化测试版由NDSBBS制作与发布，本次的版本号是0.9，完整剧情公测版。目前的汉化版本已经完成了50多万字，剧情完整，分支剧情，隐藏结局，怪物系统等等都是完整的，而还差的部分则是少量后期伙伴文本。本次发布公测版，则是从dq4开始就想要实行的一种汉化流程步骤：公测→修改→完美，通过这种流程，可以让玩家早日玩上作品，而汉化小组也可以多多吸收意见，最后再达成完美。

除了上述两款重头作品外，《世界树迷宫2》由“恶苗SeeDJ”个人发布了汉化测试版，《便利店 大人的经营能力锻炼》也是由“奇玉”个人发布的汉化版，90%汉化。

汉化小组：完全实况

完全实况（winning11cn.com）成立于2000年7月，是一个专供实况足球迷讨论、交流的非盈利性论坛。目前注册会员超过40万，是国内最大的实况足球专业网站。完全实况下属两个实况修改小组，其中WECG小组主要负责TVGAME平台实况的修改，WECN主要负责PC平台实况的修改。



实况足球的老玩家应该对WECG小组有比较深刻的了解，它是国内第一支涉足实况足球DIY的小组，从PS时代开始就开始有作品问世。PS2时代达到顶峰，发布了很多脍炙人口的实况足球汉化版本，其中也包括中文解说的版本，这在国内实况足球汉化界是独一无二的，彻底完成了实况足球的本土化。与时俱进，WECG小组从WE2008开始涉足XBOX360版本的游戏汉化，xbox360上的we2008中文解说版就是小组的杰作。目前we2009的xbox360真实球衣版也已经发布。

WECN小组的重点则主要是PC平台的DIY，于PC平台的开放性，所以实况足球在PC上的可修改要素更多。WECN小组从实况系列正式发展到PC平台后也持续制作着他们的汉化作品，从2004年的PES3（实况7）开始，总共有十余个版本之多。目前两个小组都在制作各自的最新作品。

在这里要给大家透露一个好消息：目前，完全实况的DIY小组正在进行着一场中文解说的“革命”！以往完全实况的中文解说版本都是以英文解说版为基础汉化后的，比起日文解说系统，英文解说无疑是残缺的，很多地方都不尽如人意，仅仅从解说句子上来说，10000句左右 VS 39000句左右，这是个直观的比较。目前他们的听译小组已经开始了正式的翻译工作，但是制作需要时间，毕竟这不是一个小数目，三倍于英语解说数量级。希望精通日语的朋友都去帮忙，早日完成具有划时代意义的中文解说！

经典回顾：《放浪冒险谭》

本作最大的魅力在于其深奥的系统，美丽的画面和感人至深的情节同样深深地打动每一位玩家。正是这样的高素质，构筑了这个PS上的唯一满分游戏的《放浪冒险谭》！

中文版经过完美汉化包括剧情与对白，重要的是所有操作菜单和道具，招式名字都一一汉化，不但如此所有的说明等等都已详细的汉化。游戏各方面的表现以当时的PS水准来说，都可谓是登峰造极，绝对的经典之作！





←本作的汉化版是这两年才发布的，强烈推荐喜欢此类游戏的玩家试试！

死是死不了，活着更难熬，回首过去730日
运作不利的PS3险境求生

PlayStation和PlayStation2曾经创造了SCE系游戏主机的两个辉煌的巅峰时代。作为它们的后继者而登场的PlayStation3，作为新一代主流机种，虽然发售起步之后进展不如前两代主机一般顺利，但是依旧为玩家们提供了许多充满乐趣的游戏，根据玩家的需求，新的硬件和服务内容也在不停推出。在这2年里，PS3在曲折中一步一个脚印地前进着。到08年11月11日，P3迎来了发售2周年的纪念性的日子。我们将过去的2年中关于PS3的话题总汇在一起，让大家对于PS3的发售轨迹有一个更直观的了解。PS3的过去和未来，就在这里。

Check! 主机价格在发售前急速下调！

SCE最初公布PS3主机规格的时候，宣布主机的成本为59800（税前，税后为62790）日元。这个价格比PS和PS2首发的时候高出了20000日元。其原因是游戏机本身的成本过高，因为采用了蓝光光盘作为载体，兼具Blue-Ray Disc与DVD的播放功能，还从硬件上向下兼容PS与PS2，这些因素使PS3主机的价格一路攀升，也令不少玩家望而却步。

2006年9月22日，在距离PS3发售不到2个月的东京电玩展上，当时的SCE代表取缔役社长兼CEO久多良木健氏进行了基调演讲，将原先定价为62790日元（含税）的PS3主机（20GB版）的价格下调至49980日元（含税）。在主机发售之前降价的举措使不少人感到惊讶。考虑到PS3主机成本很高，在此时降价也是为了避免多数玩家因为价格因素而将PS3拒之门外，因此这次降价实际上也是合乎情理的。



←PS3 60G硬盘的主机价格被炒到10万日元以上。

PS3在发售之前即降价，表现出SCE想摆脱价格方面的不利因素，但是降价之后的价格依旧很高，这使得很多玩家依旧觉得难以接受。另外主机的硬件成本高，同时因为采用的技术更先进，所以软件的开发成本也比以前高出不少。SCE在为玩家降价的同时并没有为游戏的开发者考虑更多，使许多小规模的开发公司不能投入太多成本制作PS3的游戏，这是为什么PS3首发之后第三方软件很少的一个原因。而SCE自己的软件开发不足以补充整个PS3市场，这也是困扰PS3玩家的一个问题。总之这些因素综合起来造成了最初的不利局面。


←久多良木社长在06年的E3上宣布主机的价格。

Check! 发售当天壮观的抢购场面！

因为PS3的首批出货台数只有不到10万台，所以东京都内的贩卖店门口从发售前一天晚上就已经聚集了大量为购买PS3彻夜排队的玩家。在BicCamera有乐町店集结的1000多人展开了激烈的主机争夺战。还有从世界各地组团来购机的玩家，也有不少人为了在放网上卖高价而购买的游戏主机。久多良木先生主持销售的第一台PS3居然是被一个受雇于人的打工仔买走的，而一些玩家想购买却一机难求，确实带有一些讽刺意味。


←发售当日在各地抢购游戏主机的人十分之多。

由于PS3主机兼容各个不同区码的PS3游戏软件（PS和PS2的不兼容），而欧洲PS3的发售日期又比日本美国晚了近半年左右，所以当时把PS3主机放在网上供还没有发售的国家的玩家购买的现象也有不少。但是在日本本土，12月之后PS3的销售就呈现出疲软态势，在圣诞节期间PS3和Wii的销售成果完全不成比例，有的地方出现了Wii主机销售一空而PS3依然存货的现象。经过了07、08年的努力，PS3主机的销售状况也得到了改善。

Check! 华丽地挑战游戏以外的功能

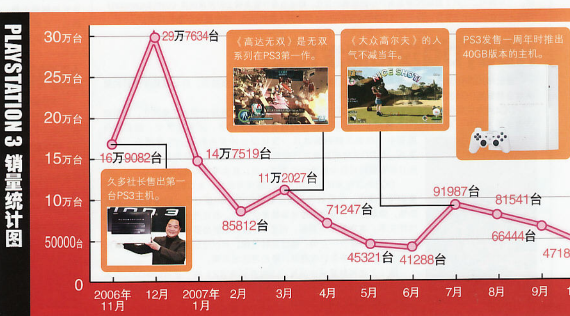
在游戏的假想空间内，让玩家自行设计的虚拟3D角色进行交流，这个被称作"PlayStation Home"的东西就是这样的服务。该服务在08年底已经开始在世界各地展开封闭式Beta测试，玩家们可以在虚拟世界的剧场（Theatre）中观赏新作的预告影像，以及在游戏空间（Game Space）玩各种小游戏。PS3试图为玩家建造一种全新的游戏场所。



于今年9月份展开的"Life with PlayStation"服务则充分地利用了PS3强大的运算和贴图能力，为玩家们提供了不同于以往的生活形态。现在已经可以使用的"生活频道"（Life Channel）可以从宇宙中的视点观看地球上的60多座城市的实拍情况，也可以浏览各大城市的天气信息以及各种新闻。这种功能虽然不是PS3最先推出的，但是充分体现了PS3作为家用娱乐终端系统的先进之处，也让很多玩家觉得PS3主机在逐渐朝着人性化的方向发展。今后还会推出更多的生活频道的内容。

用数字来回顾PS3的销售历程

PlayStation3在这两年里的销售情况究竟如何呢？根据调查结果，截止至2008年11月16日，日本国内的PS3累计销售台数达到了246万9448台。与PS2主机发售2年累计销量829万3723台的数字相比，PS3的销售节奏显得十分缓慢。右图是从PS3主机发售日开始到2008年11月中旬的每月销售台数推算的折线统计图。从中我们可以看出，PS3主机最畅销的月份是发售之后1个月的2006年12月，创下了月销量将近30万台的记录。其次就是2007年12月，硬件销量达到了23万台，显示出圣诞商战的重要性。在其他时间PS3的销售情况比较一般。



Check! 不可缺少的优秀作品

PlayStation3在发售之初因为软件数量的不足，难以激发一部分玩家的购买欲望。但是在2年后的今天，充分活用PS3主机机能的优秀游戏数量已经不少。PS3发售之后累计销量位居前5名的游戏分别是合金装备4、大众高尔夫5、真·三国无双5、高达无双、世界足球胜利十一人2008（以上统计数据来自日本出版集团Enterbrain）。PS3日本销量最大的游戏是《合金装备4》，突破了主机销售史上软件50万的记录。基本上在PS3上销量最好的游戏，都是系列的新作。



PS3游戏的销量不能和任天堂的Wii和NDS相比，也比不上自己同社内的掌机PSP。究其原因，主机发售之后的第一年开局的失利是很重要的原因。在痛定思痛之后，SCE重新审视自己的软件开发，终于在今年有了进展。

Check! 发售后不畅的销售局面

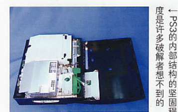
PS3主机从机能上说不愧是现在的三大主机中最强的，但是与此同时SCE面临的一个重大问题也显得很麻烦：因为主机机能太高，所以游戏开发的技术成本也跟着水涨船高。很多游戏制作者在开发游戏的时候，为了充分体现主机的机能，就必须投入更多的制作经费，这对于软件商来说是一个沉重的负担。在PS2时代，因为开发成本过高已经出现了一些公司难以支撑的情况，有些游戏更是因为无法承担开发资金而转回到PS上制作（比方说恐龙危机2），这种情况延续到PS3时代，造成的后果就是很多厂商只能做跨平台的游戏，这明显会对PS3游戏的表现造成一定的影响，也影响到玩家们对主机的购买欲望。



→缺乏优秀软件成为PS3主机面临的最大难题。

Check! 坚固稳定的防盗版系统

PS3目前在三大主机中不但机能是最高的，而且防盗技术也是最领先的。目前没有一台PS3主机能够被破解运行盗版PS3软件，对于SCE来说这是一件好事，而对于国内玩家来说，水货正版软件的高昂价格也足以使一些人望而却步。但是所谓“没有盗版就没有前途”的说法是不正确的。严格地说，一台游戏主机有没有盗版，能不能破解，除了技术的原因之外，主机本身的受欢迎程度也影响着破解者的兴趣。PSP的自制系统更新如此之快就是一个很好的例子，尽管新的PSP机型破解道路艰难，但是破解者也一直在尝试。同样的，PS3想破解，一方面破解技术要进步，同时破解者本人也必须要有意愿。尽管DA等神人也整日为之孜孜不倦地努力，但是PS3依旧是固若金汤。所以各位PS3玩家们还是支持正版吧。


←PS3的内部结构的坚固程度是许多破解者想不到的。

CHECK! 在回顾之余探寻PS3的未来

看完了PS3主机这两年来走过的历程，大家一定对这台主机将来的动向有所期待。在这里我们将向熟悉业界的专家请教他们关于PS3未来发展方向的看法。BicCamera的下田辰男先生认为，PS3今后发展的一大重点，就是“充分活用尚未针对游戏的网络功能而推出的各种服务”。就像对08年11月6日开始的“Ad-Hoc Party for PlayStation Portable”（利用PS3作为平台进行PSP游戏）的期待一样，“只要继续增加对应这种服务的作品的数量，那么想以Ad-Hoc模式进行游戏但是找不到玩友的玩家们，可以借助PS3的功能，大家一起连线来玩，那他们就要购买PS3。”

野村证券的樱井雄太先生表示：“如果以专业的角度来讲”，PS3可能会搭载45纳米的芯片。虽然目前PS3的芯片是65纳米的，但是他预测说：“只要搭载了45纳米的半导体芯片，那么就可以很好地降低能耗，同时缩小主机的体积。我非常期待以后会有轻量化、小型化的PS3主机登场。”因为PS3的硬件机能本身已经够高了，要想推出轻量化的主机，就必须使技术更加进步，提高主机的集成度。



CHECK! 游戏软件与服务的充实

与此同时，两位专家均对PS3大作游戏的存在持有重视的态度，并且表示像《生化危机5》和《最终幻想13》这样的重量级游戏，将在未来发售的时候或多或少地起到带动PS3主机销量的作用。

目前已经发售的PS3游戏，最受欢迎的是KONAMI的《合金装备4》，这也是PS3主机上销量最大的独占作品。而《横行霸道4》则是PS3上销量最大的跨平台作品，虽然在日本GTA不是主流游戏，但是它在全世界的影响力却不容小视。不过它在Xbox360和PC上的销量也不少，因此这个成功应该归功于GTA和Rockstar，而非PS3这台主机。PS3诞生之后，SCE为它制作了一些原创游戏，希望能够创出新的招牌。但是这些游戏中很多只是勉强说得过去的，甚至连《天剑》、《小小大星球》、《白骑士物语》都没有预料中的好。



目前PS3主机上的优秀作品，除了已经推出的《合金装备4》之外，《生化危机5》、《最终幻想13》、《战神3》、《旺达与巨像》续作都是值得期待的。其中前两者已经确定会在PS3、Xbox360两机种上发售（FF13美版Xbox360版确定，日版没有消息），而后两部作品都是SCE本社出品的，游戏质量参照系列以前作品的话，应该很值得期待。

11月 18万3217台
12月 23万2421台
2008年1月 16万5719台
2月 89131台
3月 81579台
4月 37676台
5月 34674台
6月 13万9494台
7月 54823台
8月 52719台
9月 33071台
10月 22343台
11月 84993台

《真三国无双5》带来了巨大的冲击。

MGS4在PS3软件史上销量排名榜首。

WE系列最新作在08年底随主机发售。

PS3日本累计销售台数

246万9448台

PS3的游戏主机销量在三大主机中处于劣势，如果说Xbox360早发售了一年，而Wii则是发售时间和PS3差不多的，为什么已经在两代主机争夺战中胜利的SCE却无法抵挡老对手任天堂的进攻呢？一个重要的原因就是“玩家”。游戏机本身的功能是娱乐，玩家买这台机器必须要有的玩才行。PS3在首发的时候价格过高，手柄不支持震动，以及SCE官方高层对于玩家们的一些轻蔑的言论都使玩家放弃了PS3从而转向选择其他机种。不明就理的SCE在决策的时候屡次失误，使PS3在发售之后一年就面临着尴尬的处境。在这之后久多良木健与Phil Harrison离职，随着平井一夫的上任，SCE的经营策略也开始发生改变。一切都在向好的方向发展，Sony系主机的玩家们是有信心的。

两年时间用操作方式改变业界规则
任天堂创造奇迹的商业教科书

2006年12月2日发售的Wii，现在也迎来了主机发售2周年的纪念日。在这2年里，Wii以自身独特的操作方式，不但改变了游戏的厂商的制作理念，也在潜移默化中对玩家产生了影响。

任天堂的新主机Wii在开发之初使用了名为“革命”的代号。实际上，Wii的操作工具“Wii遥控器”打破了以往传统手柄的框架，确实带有革命色彩。Wii在发售之后依靠Wii Sports等游戏，使玩家们摆脱了过去的习惯，让居室成为大家共同游戏的场所。Wii凭借自己的魅力先后超越了PS3和Xbox360，电视游戏老大的位子在2年来始终不曾动摇。



←许多玩家都希望拥有一台属于自己的Wii主机。

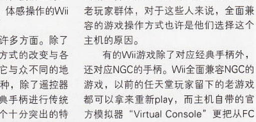
Check! 震惊业界的Wii控制器

Wii控制器的第一次公开是在2005年的TGS开幕第一天，由任天堂的岩田聪社长进行基调讲演的时候展示的。岩田社长声称，“对于（以往）游戏控制器必须使用双手的握持方式，我们进行了重新考虑。”单手握持、体感操作的Wii控制器从此问世。

Wii的革命性体现在许多方面。除了手柄的设计之外，游戏方式的改变与各种周边的推出也体现出它与众不同的地方。Wii的操作方式有多种，除了遥控器和双截棍之外，接驳经典手柄进行传统方式的游戏操作也是一个十分突出的特点。除了新的操作方式之外，以前的操作方式也能够让一些老玩家觉得新游戏不陌生。现在越来越多的Wii游戏开始对应多种操作方式，这体现出任天堂在开创新世界的同时也没有忽略已经存在的老玩家群体，对于这些人来说，全面兼容的游戏操作方式也许是他们选择这个主机的原因。

有的Wii游戏除了对应经典手柄外，还对应NGC的手柄。Wii全面兼容NGC的游戏，以前的任天堂玩家留下的老游戏都可以拿来重新play，而主机自带的官方模拟器“Virtual Console”更把从FC到N64的众多经典游戏会聚一堂，喜欢怀旧的老玩家对此一定甚感亲切。

可以说，Wii改变了人们对于游戏的看法，使玩家群得到了自PS后期衰退之后的第二次复兴（第一次复兴是2005年NDS带动的）。从这个意义上说，创造Wii的任天堂不愧为这个时代最伟大的电玩制造商。



→Wii控制器第一次登场就招来了众人惊讶的目光。

Check! 首月100万，一年500万！

Wii在发售当天便在日本各地卖到断货。发售一个月之后，Wii的销量达到了100万台，这是一个良好的开始。之后Wii的销售情况也相当稳定，在08年1月20日，主机发售1年刚过一点儿的时候，Wii在日本本的累计销量突破了500万台，普及率大幅度领先于其他的电视游戏主机。目前Wii在日本销量已经超过了700万，1000万的目标指日可待。

很多玩家选择Wii的原因是对这台主机全新的操作方式与游戏乐趣产生的好奇心。虽然Wii的游戏画面算不上十分华丽，但是游戏本身的内涵却超越了许多其他机种。因此很多原本不是玩家的人在Wii的魅力吸引下，购买了这台主机。正所谓“十年游戏一代人”，随着游戏机硬件技术的发展，现在游戏的声光效果可以说是前无古人，但是随着越来越多的玩家年龄的增长，不少人逐渐离开了游戏。在这种情况下，新玩家的开拓就成为十分重要的事情了，任天堂抓住的就是这一点。



←首日发售就卖断货的Wii，深受玩家们喜爱。

Check! Wii Channel蕴含无限可能

Wii所创造的革命性的变化，不只包括游戏的操作方式。在Wii推出之后，基于该平台特色，通过网络下载内容实现的集游戏、娱乐、互动于一身的平台“Wii Channel”就是Wii在软件方面的一个举措。除了新闻频道、天气频道等于玩家生活密切相关的频道之外，怀旧的官方模拟器“Virtual Console”与供下载的小容量游戏“Wiiware”给玩家带来了不同的享受，同时也降低了制作成本，在最大限度上利用了资源。像“今日明日幸运占卜频道”这样单纯娱乐性质的内容更加吸引女性玩家与非核心玩家，使更多Wii的购买者以玩游戏以外的理由购买这台主机。



→任天堂与NTT日报网络公司推出的宽带服务，意在深化Wii的网络。

为了保证这些频道正常运作，网络的支持自然是不可少的。任天堂从2007年开始就与日本最大的网络经营商NTT合作普及宽带上网的“Wii×FLETS光”服务，使玩家24小时将机器连接至网络，每天的生活都和Wii联系在一起。

让销量告诉大家这两年间的轨迹

Wii在日本本土的累计销量到2008年11月30日为止，已经达到了706万5809台。这个数字已经超过了PS3、Xbox360等主机在日本销量的2倍。除了每年的圣诞商战、财年年末、暑期旺季等销量高涨的时期之外，Wii在平时每个月的销量平均起来也有20万左右，2年来只有一次月销量低于10万。它的销售状况基本上没有大起大落，十分稳定。除了首发之外，Wii销售最好的时段是07年12月，单月销量达到了77万台，这是由Wii Fit的发售带动的。任天堂利用开拓新玩家的方针以及吸引老玩家的策略，使Wii成为最受欢迎的电视游戏机。



Check! 大众认可的“创新游戏”

根据Wii游戏软件发售销量的排行榜的数据，我们可以发现排在前5名的游戏（Wii Sports、Wii Fit、Wii的第一次接触、马里奥赛车Wii、任天堂明星大乱斗X）都是任天堂自家的作品。

其中，占据第一和第二的Wii Sports和Wii Fit运用的都是全新的游戏方式，给玩家带来了前所未有的感受，也代表了Wii的制作概念。这些作品的销量均在150万以上，由此可见Wii给游戏界带来的影响有多大。



←Wii Sports对于Wii的推广可以说是功劳大大的。

而其他厂商制作的Wii游戏，虽然在销量上不能跟任天堂本社相比，但是也卖得相当不错。目前Wii上的软件阵容已经相当丰富，除了新奇小品类的游戏之外，传统意义上的大作也不在少数。玩家们可以选择的Wii游戏已经够多，现在买Wii似乎是一个不错的选择。

Check! 成功背后隐藏的必然因素

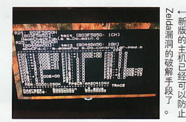
Wii的迅速普及是本世代电视游戏主机大战最重要的部分。曾经被认为代表了游戏主机最高机能与未来发展方向的Sony PlayStation 3在这次竞争中以巨大的销量差距落败，输给了各方面看上去都不如自己的Wii。其中的根本原因并不是PS3的能力不够强，而是Wii抓住了更多玩家或者潜在玩家对游戏的好奇与购买心态。电子游戏发展到今天，已经有太多的固定程式在玩家的脑子里构成了条条框框，按照这个方向发展下去，难免会步入歧途。任天堂打破了这个局面，用创意补足机能，使游戏的制作有了一个不同的开发概念与相对宽松的环境。任天堂赢得的，不仅是玩家们，更有众多第三方软件制作商的支持。在新时代重新定位发展方向，拓展玩家市场，压缩开发成本吸引制作者，这才是任天堂能够取得成功的根本原因。



→Wii风行世界各地，从8岁到80岁都有人在玩。

Check! 围绕破解的斗争将永不停息

对于国内玩家来说，游戏机的投入和游戏软件的投入是两笔不同的开支。因为环境的特殊性，没有破解的主机在国内很难销售，这是一个非常现实的问题。Wii本身的破解技术出现较早，盗版的流行使这台主机在国内大行其道，这是一个令人尴尬而无奈的事情。但是任天堂向来与盗版势不两立，自己的两部主机NDS与Wii又都遭遇了盗版的威胁，甚至直接危及日本本土，所以任天堂对于这方面的打击也一直是不遗余力。Wii的反盗版加密技术一直随着主机系统版本的更新而更新，目前最新一版的Wii主机升级系统软件（3.4J）可以删除赛尔达漏洞存档。但是破解者与任天堂之间的斗争还是会长期持续下去的。



←新版的主机已经可以防止Zelda漏洞的破解手段了。

CHECK! 专注于游戏之路的Wii

综上所述，Wii在开创游戏新时代的过程中，通过强化“共同游戏”的理念，使游戏玩家的人群得到了切实的扩充。原本已经变得狭窄的游戏市场，在任天堂的带动下又一次扩大了。那么，业内人士对于这台主机是怎么看待的呢？在BicCamera新宿西口店担任专门咨询员的下田辰男先生表示：“虽然Wii的玩家里以家族为主体的成员比较多，但是在明年CAPCOM的《怪物猎人3》发售之后，Wii上的核心玩家也会多起来的。”他对Wii的玩家群扩展寄予了更多希望。“Wii应该更充分地发挥游戏主机的功能，并且将变得更加充实。”

吸引传统玩家，是Wii在帮助任天堂夺回游戏市场之后继续巩固的一个手段。毕竟图新鲜买主机的玩家只是一时兴起，把他们培养成核心玩家对于今后的发展至关重要，何况还有许多核心玩家也有购机的打算。

CAPCOM为Wii的核心化开一个好头，从《生化危机4》开始，该社的作品一部部被移植到Wii上，其他公司也开始将自社的一些重量级游戏推出在Wii上，玩家们期待的游戏有多少，Wii必须做好准备。

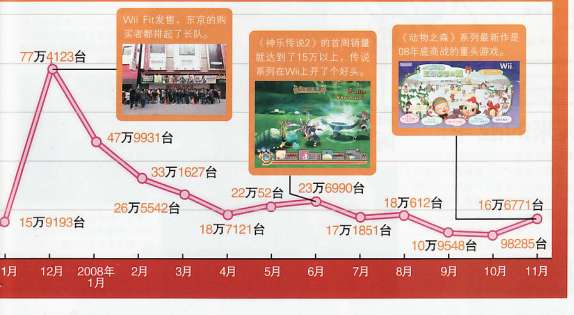


CHECK! 希望增加游戏主机的颜色种类

野村证券的樱井雄太先生认为：“Wii在日本国内给人的感觉是任天堂的软件销量十分突出。但是在欧美地区，更多热销软件是由第三方的厂商生产的。所以要是想扩大Wii在本土的普及率，增加第三方的力量是绝对必要的。”而且他也举出了《怪物猎人3》这个例子。另外，像由SEGA旗下的PROPE开发的Let's Tap这样的游戏，也表明了第三方厂商们对于Wii的新操作方式在不停地探索，新游戏会越来越多。根据他的分析，今后可能会有第三方的作品崛起，挑战任天堂本家的游戏品质。另外他也建议主机应该有一些新的改变，比方说主机的颜色应该多一些。

→Let's Tap这样的游戏则是全新的游戏概念。

说到Wii主机的颜色，现在看来确实显得单一了一点。任天堂的掌机一向是以五颜六色闻名的，电视主机在NGC之后也有了4色标准，但是Wii到现在都只有一种颜色——白色。不知是白色本身太完美还是任天堂懒得在主机大卖特卖的时候推出新款颜色老凑销量，反正现在你看到的Wii都是白的，而且连NGC手柄都推出了专门对应Wii的白色加长线的版本。依照目前的情况来看，Wii在今后推出其他颜色版本主机的可能性不是没有，但是也比较低。现在白色的Wii都卖不过来，老任又何必生产其他颜色的主机来充数呢？



Wii日本累计销售台数 706万5809台

Wii最强大的地方就在于以上一个时代的机能占据了这个时代的王者宝座。任天堂从来不会浪费自己的技术。SFC的技术给了GBA，N64的技术给了NDS，NGC的技术又给了Wii。“落后技术”的“平行应用”出自横井军平先生的创作理念，把不算先进的技术用在不同的地方，可以用最低的成本取得最高的成果。任天堂是横井精神遗产最大的继承者，对于现在任天堂游戏主机和软件的开发都保持着横井先生当年的态度。结果是不必说的，Wii以NGC的成本创造了远远超过PS3和Xbox360的商业利益，使任天堂在失意10年之后，重新拿回了电视游戏主机市场第一的位置。这是在重新对游戏业现状进行了精确分析与制定了正确路线之后取得的结果，任天堂真可谓先知先觉。

体验版试玩报告，

受命运捉弄的女战士，流露着强烈意志的眼神

这是描述女主角“雷霆”和同伴一起潜入列车场景的某一幕图片，她以华丽的动作打倒了圣府军的士兵，并救出被移送到“脉冲”的居民。她下眼睑的皮肤、嘴唇等部分的质感都制作的非常逼真。在本编看过《最终幻想13》最新的影片后，感觉豁然开朗，本次公布的图像都是以蓝光版《FF7 ACC》特典体验版内容为中心，所编辑出来的图片，这次的FF13可以说达到了前所未有的高度，绝对是神作！

→从实机图片看，和GC动画根本没有任何区别，PS3不愧是神机！好鞍配好马，神作配神机！



←准备战斗的雷霆，从本次的战斗影像中可以预见是采用的高速战斗方式。

→雷霆能自由控制重力来作战。

影像透露雷霆脱离圣府的理由

目前虽然已经揭晓她原本是名圣府军人，不过她为什么会脱离军方？这点则是还没有明朗，影像中她述说自己并不是因为解雇、驱赶的关系而脱离军方，而是自己决定要离开的。

↑从她坚定的眼神中，似乎能看到过去。

新的梦幻之战，即将再一次呈现

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

本期在此公布《最终幻想13》的最新情报，其中包含了来自《最终幻想7 少年归来 COMPLETE》特典体验版中的最新图片和对战斗系统的分析，这次公布的可是实机战斗画面。本作是以“兰”和“脉冲”两个世界为舞台，描述“水晶所引导的未来世界”的作品。看着本作能真正的提上了制作日程，七曜非常开心。

□文/七曜

法尔希和露希

所谓的法尔希，是建造了百万人所生活的世界——“兰”，它超越了人类常识的存在，按我的理解，大概可以视为某种“神祇”。被法尔希选中而背负着使命与烙印的人就是路希，这个基本可以理解为就是“神使”或者被神赋予力量的人。就目前所获得情报来看，除了主角雷霆之外，之前已经公布的金发男子冰雪，还有本次登场的红色少女“香草”都是路希。法尔希会用名为“幻视”的影像来传达使命。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想13		发售日未定	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

独特的时尚造型

←将珠子般的物品串在一起的饰品，添加了动物毛皮的靴子，还有富有原始风格的服饰等等，她的服装风格与雷霆等人截然不同，独特的时尚。

由静转动，突如其来的战斗！

雷霆的过去是所隶属于圣府军的，其麾下不只有名为“PSICOM兵”的一般士兵，还有各种威力强大的兵器及怪物。虽然这些敌人在只身来袭的时候可以游刃有余地解决，不过如果遭到群殴就会陷入危险。数量庞大的PSICOM兵还有身边带着驯服过的军用怪物，其猖狂的行为显得非常嚣张得意。雷霆无论的战斗方式还是武器装备都非常先进，她用左手手指做出犹如弹指般的动作，这个动作就是代表激战开始的讯号。她以摩擦的方式操作位于大姆指指尖的小型物体后，身体就被犹如雷电一般的紫色光芒所围绕，同时获得能够操纵重力的力量。尽管雷霆可以自由地操纵重力，不过这股力量并不是常驻型的，而是只会在她摩擦指尖上面的物体时才会发动并产生效果。既然这是利用机械般物体所发动的能力，那就很有可能是以军方科技所研发出来的力量。

雷霆以及圣府两者各有其打算

↑名为“特殊战术师”的士官。可以从他充满威胁性的长相感觉到一般士兵没有的力量。

←告知某人，她已脱离军方的雷霆。她的用词相当简洁，而且从表情上几乎看不到任何后悔。

精彩战斗终于拉开序幕！

已经进化到究极形态的指令战斗！

预先储存复数指令再一口气执行

本作战斗中最大的特征，就是“可以将选择好的指令存储起来再一口气执行”的系统工程。在执行指令时，角色所采取的行动会随着储存的指令种类、顺序而改变。举个例子，像执行“战斗、战斗、火焰术”时的动作就跟执行“战斗、火焰术、战斗”时不一样。当然，如果在指令当中加进“捞击”的话，就能让角色施展出华丽的空中连锁。如何找出最有效率的指令组合，看来这点应该会让人玩得乐此不疲。除此之外，在这次公开的画面中，可以储存的指令数目最多有3个。或许还会随着等级的提升、通过装饰品能逐渐增加。

所有指令都是采用消耗制

每个指令右边所显示的数字，就是代表储存指令时所需要用到的消耗值。举个例子说明，在储存数最大值为3的情况下，玩家可以任意储存3个消耗值为1的指令，像“战斗”、“火焰术”等等；不过，消耗值为3的“超火焰术”1个回合只能储存1个。这个时候最令人在意的地方，就是战斗画面没有显示类似MP的数值。

进化后的动态时间战斗！

动态时间战斗（ATB系统），是可以随着时间经过累计的计量表全满时，采取行动的战斗系统。该系统同时也是FF系列的代表性系统。而本作也继承了这项系统，不过也有跟以往大异其趣的部分。那就是“计量表的消耗部分可以让玩家自行控制”这点。诚如前文所述，本作是采用“预先存储指令再一口气执行”的系统。如果一次用完储存数最大值指令，计量表就会一口气耗完。不过要是这时只执行一个指令的话，就只会用掉一个指令的计量，这么一来就能够早一点轮到下一波的行动。如果能够好好运用这个机制的话，就等于掌握了战斗的制胜关键。

↑本作采用可看见敌方标志的遇敌方式，玩家在地图上可以看见敌人的身影，而且会在接触敌人后开战。



一起来彻底探究新系统 革新的高速式战斗是精髓！

↓流畅描绘出灿烂轨迹的华丽刀舞，将挡住去路的敌人大卸八块！

拥有连锁的奖励

↑在画面右上方有一条计量表，还有“CHAIN”以及“BONUS”的字样。

利用后垫步防御反击







冷静屠杀众多敌人的冰冷利刃 物理攻击与魔法视状况运用自如

本作在敌人的人工智能设计上也有了很大的进步，玩家在与之战斗时需要多花些心思来思考。在对上军用怪物“狂豹烈爪”、PSICOM兵混合部队时展现出华丽流畅剑技。在战斗时，视角，视角会随着所执行的指令顺畅地切换、旋转，以充满震撼力的方式完美诠释充满速度感的战斗。本作中由圣府军技术力所制造出来的巨型兵器威力相当惊人。在体验版中，有架使用金属物制造出来的巨型兵器，名叫“重攻击骑玛那斯布因”。从它底部所散发出来的数道光芒，可以推测这架兵器也会负责巡逻戒备勤务。从目前所公开的画面来看，只能看到它施展镭射攻击的模样，不过从机体上方井然有序的刺状突起，还有附在左翼旁的圆型锯齿刀刃来看，它一定会有相当丰富的攻击手段。能够以血肉之躯和这架恐怖兵器对峙的雷霆，她强大的战斗力也不是一般人所能想象到的。这次雷霆的武器可以在战斗中直接变形，随意使用指令从剑变成枪，或是从枪变形成剑。另外从画面来看，一次攻击出现了复数的损伤数值。不知道是因为对方有设定复数部位，还是多段命中的关系。而且她不只是会使用武器攻击，也能自由使用魔法战斗，就现在的状态来看，应该是以“右手使用武器，左手施展魔法”的形式来进行战斗的。体验版的一张图片上看见，屏幕左下方的指令视窗显示，在雷霆遇到危机时也可以使用回复术。



新角色“香草”

这次终于公布了红发少女的名字，她叫“香草”，目前只知道她是雷霆的同伴，除此之外情报还一概不知的路希少女。在这次报道中揭晓了她的全名为：“欧尔巴·黛亚·香草”。身为路希的香草和雷霆、冰雪一样，都被法尔希赋予了相同的使命。根据她自己的说法，这些内容是他所亲眼“看见”的……？和她平时楚楚可怜容貌所给人的印象相同，言行举止总是充满了活泼的朝气。在最新公开的影片里面，也可以看到她“拿着冰雪所给她的枪的嬉闹”的场景。不过，在她开朗外表的背后，却隐藏着极为残酷的命运。她的武器设计的很奇怪，从图片上看，拿在手上的东西是外形类似弯曲树枝一样的怪武器。



沙尘上的泥石兽龙
特色细节大开祭

潜伏砂原中的巨大兽龙种！本次为大家带来了《怪物猎人3》的最新情报，以前作品中从未登场过的大型怪物——泥石龙波鲁波罗斯堂堂登场！强劲的双脚带动庞大身躯撞向猎人将是十分可怕的威胁，周围掀起的沙柱也会让回避变得更加困难，这样猛烈的突进会是此新怪最大的特征。此外，新的地图“沙原”和最具代表性的海龙、雌火龙的相关要素，以及与系统相关的新设定也在此一并公开，震撼吧！

□文/翅膀

↑泥石龙会将身体用泥团团包裹住，并将泥巴甩向猎人来攻击，如果被其扔出的泥巴击中就会像以前的雪人一样变成“泥人”而失去抵抗力。

兽龙种
波鲁波罗斯

砂原地带生息的巨大兽龙，与飞龙不同的是没有翅膀，但脚力异常地发达，爆发力惊人，擅长运用坚硬的头部进行猛烈撞击，平时习惯潜伏在深邃的泥沼下面乘凉，主要以沙原生息[illegible]巨[illegible]昆虫为食。

←泥石龙平时为躲避强烈的阳光日照，会将身体整个没入泥水汇聚成的泥沼中，只露出头顶部的鼻孔来呼吸，是极为巧妙的伪装，旁人一眼看上去只会以为是一块岩石而已。

潜伏于泥水之中 现于转瞬间！

→如果一旦惊扰了潜伏在泥沼下的泥石龙，它就会立刻浮上水面，对打搅它的不速之客展开驱逐行动。

泥石龙不仅身型彪悍，还拥有极大的嗓门，一旦将其惹到发怒，就会猛张大嘴发出超大分贝的鸣叫声，听到其声的猎人会陷入长时间不能行动的捂耳状态。

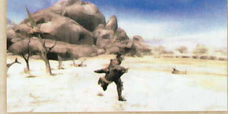
NINTENDO Wii	本刊译名：怪物猎人3		发售日未定	
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	分级待定

砂原

这是本作继孤岛之后首次公开的第二个狩猎场景，与以前的沙漠类似但略有不同，右图可以看出因强烈的日照致使砂原远处的景色出现歪曲的视觉现象，冷饮看来是少不了了。



火辣的砂原地带 燥热的地狱！



↑砂原地带偶尔还会下雨，这是相当少见的情景，不过这时似乎会有特别的怪物出现。



←砂原地带空气干燥，火辣辣的阳光射到大地上，令这里的气候令人难以忍受，想来这里必须要做好防暑准备才能顺利地活动。



沙地间水色绿洲 暗藏着杀机！

↑砂原中有着极稀少的绿洲地带，这里生长着众多绿色的植物，当然也是怪物们的乐园，除了草食兽外肉食性的怪物也会光顾此处歇脚饮水，上图中那奇妙的岩石柱是什么东西？是昆虫类怪物的巢穴吗？

君临大空之飞龙与称霸大洋之海龙

海龙是新作最具代表性的怪物，在海中和陆地上海龙都会喷射出雷电光球一样的物体攻击猎人，在海中尤其强力，被命中的话似乎会带有麻痹效果，千万不要 命中。



↑海龙在水中会在身体周围形成高压电流，对敌人实施电击攻击，借助水的导电作用而十分强力，还带有护身效果，范围很广，不过似乎可以用武器来防御住。

怪物也会感到累？ 捕食来恢复耐力



↑怪物的一些强力攻击都需要足够多的耐力量来支持，如果耐力过少遍不能使用某些特定的招数，威胁会小很多，比如如果把浮空中的雌火龙打翻在地，它的耐力槽会减少到非常低的状态，这时上去打相对很安全。



→本作怪物行动也会消费耐力，大型怪物会捕食草食兽来恢复减少掉的耐力。

CHECK UP! 狩猎之外的必修课 挖矿捕虫登山一个不少

《怪物猎人》的一大魅力就是真实自然的猎人生活，不仅只有和怪物打打杀杀而已，平时所做的一些看似平凡的小事也非常真实，非常形象地反映了猎人的生活，本次新作当然也继承了这一点并做出了更多改良，比如可以挖矿的地方会出现一个小锄头的提示标，可以捉虫的地方会出现一个虫网标志，很体贴的设定，这些操作都是按Wii手柄上的“A”键来完成的，简单实用。



←这个可以挖矿的地方会出现使用锄头的提示标。

按A键完成便捷的操作！

←场地中高低不平的地形落差也要运用A键来进行攀登和攀爬。

STREET FIGHTER IV



←小野义德表示，制作团队正集中全力开发以确保游戏可以高素质按时推出，所以没有时间制作试玩版。

PS3 / X360	本刊译名：街头霸王4		2009年2月12日
格斗游戏	CAPCOM	8390日元	日版
DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未定	12岁以上

由玩家们投票选出人气角色 三名“新人物”登场



游戏制作人小野义德表示，Capcom方面在玩家中所做的关于“最想在家用机版街霸4中见到谁”的调查结果显示，嘉米成为玩家们最希望在家用机版中加入的角色。同时加入的还有意大利美女罗丝和暗杀拳术的武师元。



←↑“加农杀蹴”是嘉米非常好用的一招对空必杀技，对于擅长地上战的嘉米来说，这一招可以帮助其对付大多数敌人的空中攻击。



↑掌握好出腿时机的话，不但可以打消对手的攻击，还能趁势给予反击。

与影子部队头脑再对决

英国女特工嘉米展示绚烂无比腿技！

作为英国女特工的嘉米，凭借其姣好的身材和犀利的腿法在街霸中有着很高的人气，这次的街霸4中各招式在性能上也都有所强化。

加农杀蹴：能够将对手的地上攻击予以破解，然后进行反击的技巧。**音速回旋**：在低空状态下进行突进的技巧，根据轻、中、重键的不同输入会产生移动速度和距离的变化。**加农冲击**：指令输入后，会从斜下方向快速下落的技巧，根据强弱按键的不同而产生下落角度的变化。**音速螺旋击**：身体浮空时可以回避对手的下段攻击。根据强弱键输入的不同，产生落地突进不同的距离变化。**自由搏杀组合**：输入指令后，会根据输入的按键衍生出3种不同的后续技巧。**螺旋鹰速冲击**：技能槽满后可使用的技巧。多段打击的高速行进然后在最后使出加农杀蹴的组合技。**回旋疾速冲击**：在体力槽低于一半以下时可以使用的技巧。前段部分和螺旋鹰速冲击一样，后段部分是将击飞的对手在空中抓住后摔落在地的技巧。 □文/北斗



↑回旋疾速冲击，是嘉米的超级连携技。

来自红贝雷帽的挑战

本作预计09年2月12日推出亚版游戏，亚版使用双封面设计，玩家可自行选择收藏春丽封面或是隆与肯的战斗封面。EA表示，他们会让消费者以较低价格购买游戏，同时也持续为所有玩家向日本CAPCOM争取预购特典的DVD。亚版建议售价均为1990元台币，约合人民币不到400元。



《街霸4》亚版由EA代理发行，两种游戏封面供玩家选择



↑回旋疾速冲击前段部分和螺旋鹰速冲击一样，可以和螺旋鹰速冲击用来应对相同的情况。

←将对手踢飞上天后的终结画面，维加这次可“爽”了。

速度与攻击兼备 誓将黑暗彻底埋葬

嘉米 Cammy

嘉米于《超级街头霸王2》中初次登场，曾经是遭到警察维加（Vega）旗下邪恶组织“影子”洗脑的强化士兵，在一场意外中失去记忆并被英国情报部特种部队所救后成为该部队一员。



アナザーコード:R 記憶の扉™

NINTENDO Wii	本刊译名：异色代码R 记忆之扉			2009年2月5日
	动作冒险	任天堂	5800日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

主人公 阿修雷·米兹登·罗宾兹

3岁时被卷入了某个事故，而失去了双亲，身世不幸的少女，但在前作中得知了自己的父亲理查德还活着，并与其再次相会。本作中已经是一名16岁的女子高中生了，收到了父亲的信函，而前往某处去探访。

本作是NDS游戏《异色代码 双重记忆》的续篇，本作故事发生在前作两年以后，某一天主人公阿修雷收到了一封来自父亲理查德的邀请函，邀请他去某个地方和他见面，而来到邀请函上的地点后在那里母亲之死的记忆开始复苏，阿修雷决定重新开始探究当初母亲死亡的真相。 □文/翅膀

关于前作《双重记忆》

前作《异色代码 双重记忆》是2005年任天堂发售的NDS解迷游戏，运用触控笔解开一个又一个迷题是其最具特色的地方，在前作中13岁的阿修雷为了寻见到本应已死去的父亲理查德而只身前往孤岛探访，在那里见到了一名幽灵化的少年，并帮助寻找他死亡的真相。

在幽静的湖畔寻找记忆 重现心中忘却的事实

この閉いたゲートを見て…
ママのこと、突然思い出した…

当来到这片土地与母亲的记忆逐渐得以苏醒……

本作融入了摄影的要素，面对想要调查的地方皆可以用照相机拍摄，以此来更细致地观察每一个可疑的角落，找出蛛丝马迹，以此来逐渐拼合起自己失去的记忆。

←这是主人公脑海中的模糊记忆，是母亲吗?

母亲死亡的真相?

阿修雷的母亲在她3岁时，某一天家中突然发生了某个事件，而在这个事件中阿修雷的母亲不幸死亡，而阿修雷当时也在场，但因为强烈过度的刺激，而丧失了与当时有关的记忆，在来到父亲邀请自己前来的地点后，自己心中关于母亲的记忆逐渐得到苏醒，有关母亲的一点一滴像碎片一样浮现于脑海，阿修雷因此决定为了寻找母亲死亡的真相，开始了自己的行动。

阿修雷的父亲理查德（下图黄发男人）在前作中得知并没有在13年前死亡，现在和女儿分开单独生活，对和已经长大的女儿相处感到苦恼，似乎有意向阿修雷说明事件的真相。

→去和父亲再会的阿修雷能得知真相吗?

父亲的邀请函……

父亲的真意是?

伸出援手的警员

充满迷蒙的未知地 真相会如约大白吗

父亲邀请自己来的地方是个美丽的地方，但在这里却浮现出了许多关于母亲的记忆，为了将这一切全部记起，阿修雷开始了对各地的探索。

↓封闭的仓库中怎么会有人影？到底是怎样潜进去的？值得仔细调查一番。



↑在场景中有各种各样可以探索的地点，存在着与真相息息相关的重要线索。

↑这间破旧的小屋有些神秘，谁会居住在这里呢？

运用各式器材 找出隐藏线索

←从父亲处借来的水质检查器帮了大忙。

丹·玛克斯威尔，是守护湖畔一带安全的森林警备队员，在阿修雷遇到困难时伸出了援手，并对她提供帮助。

マリオ&ルイージRPG3!!!

NINTENDO DS NDS	本刊译名：马里奥&路易RPG3		2009年2月11日
角色扮演	Nintendo	4800日元	日版
卡带	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

碧琦公主，马里奥来了！

《马里奥&路易RPG》系列是加入《马里奥》系列动作要素的RPG，首作是在GBA上推出，到如今第三作也即将登陆于NDS上了。这款系列的最新作里不仅有马里奥与路易，就连库巴也会参战。游戏会以这3人为主角来发展故事，但马里奥与库巴毕竟是对手，所以他们在游戏中不会携手合作。　□文/七曜

两人在库巴的体内冒险！

在本作，马里奥和路易被库巴吸进了体内，总之先在库巴体内展开冒险，同时找出能逃离的办法。库巴的身体被区分成好多个独立的小房间，房间状况会因为库巴的行动而改变，能抵达的房间也会随着故事发展而增加。有时候还要一边在体内帮助库巴一边逃跑。再来说说库巴，它会在没有发现"自己吞掉马里奥和路易"的状态下于香菇王国冒险。库巴所使用的武器是惊人的怪力，还有从口中能喷吐出来火焰。如果被它喷出的火焰伤到会非常痛。



→蘑菇居民病了，请马里奥帮忙。



←库巴也在会议中登场！样子有点奇怪的他突然将马里奥和路易吸进了体内。

上、下两个画面分别展开不同的冒险故事！

本作的谜题机关设置可以说是非常的巧妙，在库巴体内行动，如果刺激库巴的肌肉，库巴就会获得惊人的力量！这么一来就可以启动需要用到力气



→战斗画面，两人同时变身后尽情投掷火球攻击！连按按钮可增加火球的数量。



→充满许多神秘机关的房间，兄弟两人要同心协力互助过关。

全能马里奥

马里奥和路易在库巴体内

DEADRISING ゾンビのいけにえ

NINTENDO Wii	本刊译名：勇闯尸城		2009年2月19日
动作冒险	Capcom	7340日元	日版
卡带	1人	容量未定	审查预定

XB360平台上的动作游戏《丧尸围城》改名为《丧尸围城：僵尸的祭品》在Wii上推出。与X360版相比，Wii版的难度会有所下调，因为机能的下降必然就导致了wii版不能像360版那样同屏幕出现的丧尸在数量上达成一致。僵尸不是一开始就设定好的，而是只会在玩家的活动范围内生成僵尸。

记者勇闯尸城展开大冒险



←主人公弗兰克·韦斯特是一名记者，他为了报道小城的丧尸化而孤身来到该城市。



→好在wii提供了更多新的游戏方式，诸如用wiimote挥刀劈敌人，甩动wiimote来快速躲闪等等游戏而且新奇的体验。

体感操作全新体验

自由度和爽快感被最大发挥

这个城市中几乎所有的人都是丧尸，任何人都对玩家有攻击的敌意。反过来说，弗兰克可以随意破坏，这样游戏的自由度和爽快感，或者说血腥程度就被最大发挥出来。





→为了降低游戏的过血场面造成的不良影响，制作人一再强调要在故事中尽可能地加入搞笑成分。

置身绝境，逃出升天

利用场景中各种武器展开战斗

在购物中心里，所有陈列架上的商品都可以拿来当做武器，例如把足球一脚踢过去直接命中丧尸；传统的电视抡起来朝丧尸丢过去；来把丧尸当成球瓶用保龄球滚过去让它们全倒等，甚至灭火器都可以拿来喷出烟雾让丧尸眼睛看不见，玩家就可以利用这个机会进行逃生。





→主角面对BOSS，在致命时刻无所不用其极的利用手边的一切才是生存之道！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

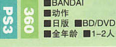
点评家

本档期内的游戏相比上期就失色了不少，重头戏当然是《高达无双2》，如果你有条件，那么一定要玩PS3或XBOX360版，PS2版的素质比次世代主机确实差了不少，同屏机体数量简直没法比，系统部分有偷工减料之嫌。

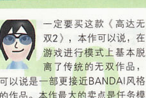


12月18日 高达无双2

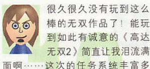




PS3 360
■BANDAI
■动作
■日版 ■BD/DVD
■全年龄 ■1-2人



一定要买这款《高达无双2》，本作可以说，在游戏进行模式上基本脱离了传统的无双作品，可以说是一部更接近BANDAI风格的作品。本作最大的卖点是任务模式，并不是一味的进行一个角色的故事就可以出现其全部任务，驾驶王牌机需要先拿执照，杂牌机则要刷齐部件，玩家就算打上200个小时也很难刷完美。 By 七曜



很久很久没有玩到这么棒的无双作品了！能玩到如此有诚意的《高达无双2》简直让我泪流满面啊……这次的任务系统丰富多彩，让人玩起来意犹未尽。很多任务都是根据和其他角色护动提升好感度后才会出现，这个设计很有意思，增强了各个角色之间的护动性，我最满意的一点是新增的高达机体上手都很容易。 By 能量块

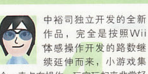


本作再次验证了"2代最高"这个游戏界不成文的规律，这款《高达无双》的第二作无论是在画面上还是音乐音效上都达到了次世代机的真正水准，光影特效十分眩目，动作打击感也在前作的基础上更进了一步，以前无双作品中那种软棉棉的感觉好了很多，新增的大型机BOSS战是一次变革，只是细节还需加强。 By 翅膀

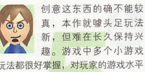
12月18日 一起来拍打



Wii
■SEGA
■其他
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人



中裕司独立开发的全新作品，完全是按照Wii体感操作开发的路数继续延伸而来，小游戏集合，卖点在操作，玩家玩起来非常轻松，任何人都可以玩……尽管这样的游戏确实很受大众欢迎，但不经玩却是游戏的致命伤。作为一款需要不停拍打的游戏，玩家对游戏的好感很大方面取决于玩家拍打在什么东西上，而且新鲜感很快会过去。 By 七曜



创意这东西的确不能较真，本作就噱头足玩法新，但难在长久保持兴趣。游戏中多个小游戏玩法都很好掌握，对玩家的游戏水平要求不高。几个主力游戏的素质都还凑合，但时间长了就会觉得无聊，本作更像是一款试验性游戏，用一个操作创意配合到其他多种表现方式的游戏上，比如那个节奏游戏，原型不用说都知道出自哪里。 By 能量块



"太鼓达人的变异版"，应该就可以概括这款游戏的全部，把Wii遥控棒放在桌子上，轻枪敲打桌子就可以完成屏幕上的一串串音符，让小人快速向前赛跑，绝对是创意十足，不过这种创意似乎只是震动功能的一种变相，或是说只突出了震动功能而抛弃了其他一切东西，虽然中裕司说不需要手柄来玩，但实际上还是需要。 By 翅膀

12月25日 白骑士物语



PS3 360
■LEVEL5
■角色扮演
■日版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1人

本作的夸张感和BOSS级敌人的魄力都很好，可以制作出自己独特的连续攻击，也能在AC上下工夫进行变身，享受到一边活用本作独特要素一边战斗的乐趣。如果连接上网络，马上就可以使用日记与邮件功能，所以应该也很容易进行交流。战斗系统很简单这点也很不错，能够轻松地进行武具合成与强化这点就很不错。 By 七曜

正是期望越大，失望越大，虽然游戏的素质并没有差到LEVEL5的水准之下，但作为PS3年末最重要游戏，《白骑士》与地位颇为不符。游戏作为RPG加入了不少新要素，但后续让玩家深入挖掘的要素和系统的完善都做得不够。游戏画面方面够，不上次世代的标准。游戏更像是开了个头，但没能继续下去，空留很多遗憾。 By 能量块



这款游戏真应了"雷骑士物语"这个名头，游戏画面从第一眼就给人感觉不应是PS3应该具有的水准，与之前厂商宣传的水平相去甚远，作为一款RPG，战斗部分并没有多少可以值得称道的地方，虽然比较流畅，但是难度过低基本不需要什么思考一路按过去就可以赢得战斗胜利，时间一长会有种昏昏欲睡的感觉。 By 翅膀

外部意见 CNGBA论坛的游戏评测

由于本人入手XBOX360比较迟，所以没有玩过《高达无双1》。然后我高达系列也不算熟悉，只是在小时候追看过几部和平时用PSP玩过几部高达系列的游戏，呵呵，所以不算是高达盲咯！所以我今天早早就去购买了《高达无双2》来玩，然后给大家来一个小弟的评测。

据我所知，《高达无双》是结合经典科幻动画"高达"与知名战场动作游戏《无双》所制作的战略动作游戏，由KOEI ω-Force 团队开发的。而本作将会首次公开代表角色之间亲密度的系统-友好关系，所以我们可以在享受游戏的原创故事期间，跟自己盟友的关系发生变化，使盟友这个地位人物在游戏中显得更主要。而机体方面，在收录前作的所有机体外，还加入了《机动战士高达SEED DESTINY》和《机动战士VS高达》等作品中没有的机体，使《高达无双2》的机体大幅度增加。此外，敌方阵营还会出现比我方机体大几倍以上的巨大敌人Mobile Suit以及Mobile Armor！大家可以想想，跟巨大的敌人战斗，是多么的激情！主界面共有official mode、mission mode、versus mode等基本的选择。official mode故事模式主要收录了以原著剧情改编的故事剧情，开始游戏就有四个角色选择，当然每个人物都有各自的特性和各自的故事情节啦。mission mode故事模式我想应该是大家最怀念的，在这个故事模式里，玩家可以玩到不同时代的高达英雄们的原创剧情，在这个模式里可选择的角色将会越来越多！这两个故事模式是游戏中的主要环节。

在进行游戏前，需要通过一个战略界面来了解每一关的主要目地和安排战术等几种几样在战场上必要准备的项目，然后才进行游戏，当然对于一些高手来说，可以不用理解，直接进行游戏。进行游戏后，游戏界面中，左下方的是机体的全部基本资料，长横条的是血量，血量条下面的是努气条，只要满了就可以放出必杀技，当机体和血量少于五分之一，就可以放出超必杀。血量条左边的半圆体是推进器气量，右下方的是连击数，右上方的是地图，中上方的是敌人的血量条。而我在游戏中觉得不好的地方有几个：第一个就是区域，在地图上可以看到，一个大地图分很多个小区域，除了BOSS外，在小区域内的敌人是走不出这区域的，所以我们可以在这个区域外，向它们扫射。这也使难度大减了；第二就是敌人AI，跟真三的基本一样，一大批敌人，只会跟着你，任你鱼肉的感觉。好菜，BOSS的AI满高，有时不小心也会被它打掉一半血。

12月18日 幻想水浒传 黄道十二宫



NDS
■KONAMI
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



幻水系列个人最喜欢的还是2代，之后的作品总感觉有点江河日下，没想到这次的NDS版素质却是不错。首先就是其超大的容量，而且开头的片头动画也很有诚意。系统方面，相较前几作简化了不少，相信这也是为了照顾掌机玩家吧。108星齐聚仍然是最大目标，分队式的探索和战斗系统也健在，各角色的剧情是本系列的亮点。 By 北斗

可能是NDS的经典复刻作品太多了，这次的《幻想水浒传》似乎仅凭原创新作就应该多加一分。本作依然采用4人团队的战斗模式，而特定角色组成团队参战将会出现协力攻击的系统也依旧健在。在新种族方面，本作中有生活在浮游城市中的“波巴斯族”登场。但是受机能限制，本作的村庄内的移动被切割成了几个部分，人设也还不错。 By 小沛



《幻想水浒传》系列每作的最大卖点都是有108名己方角色登场，本作当然也不例外。这次描写的是被命运所指引、分散在世界各地的个性丰富的108名角色随着故事的发展逐渐汇集在一起，共同抗击敌军。这次采用4人团队的战斗模式，随着游戏的进行可选择的角色不断增加，另外就是系列传统的特殊关系角色放在一起还能使用协力攻击。 By 七曜

12月18日 牧场物语 欢迎来到风之集会



NDS
■MMV
■模拟游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

或许是因为掌机的便携性，因此一直觉得牧场物语还是在掌机上玩得更有感觉。之前的几款作品，虽然素质一直都不错，不过感觉玩得却越来越累，本来应该是个休闲游戏，可你真玩起来却不得不整日忙于“劳作”。这次的“风之集会”在这方面有明显的改进，终于可以在游戏里做个“懒人”了，单这一点，已然非常不错。 By 北斗

喜欢这个系列的人实在不少，但每作大同小异的设定可能让人觉得有些厌烦。NDS似乎有化腐朽为神奇的作用，《牧场物语》系列在这个平台上终于可以重放光彩了。本作最大的改编是取消了出货箱，玩家必须亲自将产品送到市集的店里摆售。游戏还支持最多4人的联机模式，让玩家到朋友的牧场作客，使用游戏内的聊天室与朋友闲聊。By 小沛

不错啊，感觉这次终于回归休闲了。种植系统回归了，不再是“闪闪发光的太阳”那样繁琐的日照系统。本作没有卖自己的动物、没有矿场、没有温泉、没有大胸御姐、没有肌肉男朋友、没有以前的完美料理……看上去“简化”了许多，实际上乐趣并没有减少多少，虽然对于收集狂来说有些遗憾，不过个人更喜欢这种牧场。 By 猴子

12月25日 梦幻之星 ZERO



NDS
■SEGA
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人

这次的梦幻之星ZERO整体风格回归了初代的感觉，甚至连许多音乐都与初代的相似，真是让人相当感动。作为一款NDS游戏，流程长度让人满意，画面虽不是特别出彩，却也中规中矩。游戏中的敌人全都是新的，特别是在多人联机方面，竟然能够做到没有延迟，这点相当难能可贵！唯一的缺点就是视角方面不够体贴。 By 北斗

《梦幻之星ZERO》是继承了《梦幻之星 Online》系列世界观设定的全新作品，其中收录的单人游玩的故事模式与多人游玩的联机模式，让这款作品无论是单人游戏，或者多人联机都充满了乐趣。这其中最出色的当然是多人联机，最多4名玩家可一同对抗众多强力的怪物，取得丰富的武器与道具。联机中还可以手绘文字与图形来进行沟通。 By 小沛

本作确实不辱没“ZERO”这个名头，游戏画面一下子回到了SS时代，初上手让人很不适应，而且本作的视角问题真的很有问题，尤其是那些转来转去兜圈子的敌人让视角恶劣到让人头晕。不过游戏的系统还算不错，玛古培养非常有研究价值，打击手感也很好，群殴时相当爽快，联机部分是亮点，有时会有敌人不同步的现像。 By 翅膀

12月25日 绿野仙踪



NDS
■D3 PUBLISHER
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

改编自著名的童话，就冲着这个题材就值得一玩。片头曲的感觉挺不错，可惜没有专门的动画。本作的移动系统比较有特色，玩家需要用触笔划动下屏的绿球来控制桃乐丝的前进，连续划动的话还能跑起来，急停的动作也做的不错。战斗采用了传统的回合制战斗，玩家需要一次制定4回合之内的行动，地图上还能捡金币和宝箱。 By 北斗

从名字就可以看出，这个游戏是以著名童话为题材改编而成的幻想RPG。本作由曾经开发《狂野历险》的 Media.Vision 负责制作，所以在素质上还算有些保障。毫无疑问，我们在游戏中操作主角桃乐丝在全3D构成的魔法国度里展开冒险。游戏进行方式为关卡过关，内容比较简单，而且本作只需用触笔就可完成所有的游戏操作。 By 小沛

小时候就很熟的童话，现在看来，这还真是个成人童话啊。本作的操作比较独特，用绿色的圆球来控制桃乐丝，比较有意思的就是跑动时引入了惯性系统，连续快速跑动速度会变得极快，而且跑动过程中还可以捡路上的金币，变身成“索尼克”了……预设制的战斗系统使得游戏中加入了一定的战略性，第一次存档前流程太长了些。 By 猴子

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

玩家火枪手对《能源小精灵 凯伊与杰洛的神秘之旅》的评价：

之前在Wii上曾经发售过的前作为主视点射击游戏，不过这次DS版的续作则改为2D普通动作游戏风格了。游戏的人设和敌人都比较可爱——说实话，似乎“可爱”得有些过度了，主角看上去根本就是小P孩，这让我等成年玩家情何以堪……主要的任务就是寻找隐藏路线以及收集小精灵。不少迷宫中的谜题设计得还算不错，需要动上一番脑筋。而且本作还支持通过WIFI进行联机对战，整体来讲，虽不是上乘之作，倒也值得一玩。

玩家蛋头博士对《雷曼疯兔 电视聚会》的评价：

个人对本系列的作品还是非常喜爱的，虽然最早的雷曼系列表现不错，但接触有限，直到后来在Wii上玩到了那两作，感觉非常不错，从此就喜欢上了那些疯狂的兔子。DS上的前作是动作过关游戏，这次的“电视聚会”则又变回了众多迷你小游戏集合的方式。众多疯兔闯入电视中捣乱，而我们要做的就是操纵雷曼利用走格的方式将电视里的疯兔赶走，走格数与你在迷你游戏中的表现好坏相关，感觉本作中的迷你游戏数量并不算多，而且质量有些参差不齐，有的特别好玩，有的感觉却比较一般，不过不管是哪种，设定都还是那么变态，让人玩着都想笑。每大关最后还有一个“BOSS”战，另外还可以用冒险模式中收集到的道具给疯兔们“换装”。

玩家玛古对《梦幻之星ZERO》的评价：

游戏流程并不长，十多个小时就能打穿，感觉本作的近战实在是有些鸡肋，还是远战系打起来比较爽。PSO的王道机枪还是没变，建议初期刷出HIT机枪，后面就可以随便虐了。游戏视角比较恶心，操作稍微有些粗糙，除此之外，基本都能让人满意。整体风格回顾初代，不管是单机玩还是联机都非常过瘾！通关后二周目时能接HARD任务，怪物实力大增，当然，刷出来的也多是NB装备。唯一的怨念就是本作质量明显比PSP版好，销量却远不如PSP版，真是没有天理啊！

玩家翻云浪对《幻想水浒传RPG》的评价：

原本对本作没抱太大期望，没想到数个好友玩了之后都盛赞之，自己一试后果然不能自拔。本作相较于以前的家用机版，在许多方面都简化了不少，但这主要是指系统等方面，剧情、画面等的水准仍然还是很高的。玩过这个系列的朋友都知道，这是一个很耗时间的游戏，看来这次为了收齐108星又得四处奔波了……话虽如此，看着这些角色们各自的故事，也很有成就感和代入感。

X·Live魂

12月中期XBOXLIVE最热的游戏们

XBOXLIVE就是那冬天里的一把火啊！没钱买新游戏的把老游戏翻出来上LIVE战吧！

360游戏部分《光环3》仍旧稳坐第一的位置，可见其对玩家的黏着度有多高，凭借《光环3》中极度丰富的在线内容，玩家就算只有这一款游戏恐怕也不会感到寂寞，在LIVE上鏖战更是属于常玩常新。几乎每个在线游戏分支中都会有相当多数量的人在线与你游戏，这方面也是其他360游戏无法比拟的。第二位和第三位都是《使命召唤》系列作品，编者个人比较偏好四代，《战火世界》凭借新作的冲劲保持着不错的人气，不过从长远看，是否能够像四代这样一年过后还能稳居高位就不好说了，而四代想要被挤出排名，恐怕只有等2009年的《现代战争2》了；《战争机器2》拿到第四的位置让人比较失望，可见在在线作战方面EPIC还有待强化，而且相当一部分人是凑在网络上合作进行游戏，对战方面耐玩度就不像《光环3》那般高了，还好已经公布了全新的网站更新，期待《战争机器2》能够将自己的名次再拉回第一位；值得关注的第六位游戏是一款免费的网战游戏《破坏王》，由于是免费下载，因此在其推出的12月中拿到这样的名词很正常，免费游戏最高啊；第七位的《求生之路》应该还可以把自己的名词再提提高的，可能对僵尸抗拒的玩家还是比较多吧，游戏素质没得说，在线作战也好玩；其他游戏就不细说了，总的说来12月中的XBOXLIVE热门游戏新意不大，也基本反映出玩家对于360游戏的需求和偏好。

ARCADE下载部分《超级街头霸王2 高清混合版》拿到第一位在意料之中，近期ARCADE游戏没什么大作出，玩家的选择余地也不大，其他值得关注的是倒是第八位《终极真人快打3》，这款16位主机时代的老游戏到现在还能焕发出青春，真不容易，看来欧美玩家对于这个经典还是很痴迷的。



12月中期XBOXLIVE热战游戏排行榜

1	光环3	6	破坏王
2	使命召唤 战火世界	7	求生之路
3	使命召唤4 现代战争	8	美式足球大联盟 09
4	战争机器2	9	FIFA 09
5	横行霸道4	10	神鬼寓言2

12月中期Arcade游戏热卖排行

1	超级街头霸王2 高清混合版	6	UNO
2	炸弹人在线	7	班卓熊
3	A Kingdom for Keflings	8	终极真人快打3
4	城堡奇兵	9	Portal: Still Alive
5	百战天虫	10	Braid



●已经发售的著名摩托游戏《MOTO GP 08》的免费试玩DEMO已经于12月22日上线，喜欢RAC的玩家不要错过。

●将于1月29日发售的《忍者利刃》也宣布提供DEMO试玩，并将在12月29日上线下载。看来FROMSOFTWARE对这款游戏还是相当游戏信心的，本作作为明显的抄袭模仿《忍者龙剑传》的游戏，发表之初就不为人所看好，厂商的这份自信现在我们可以登录XBOXLIVE下载试玩版来检验一下。

●《城堡奇兵》放出最新补丁更新包。作为XBOXLIVE热门游戏，这次的更新有望使玩家的热情重燃。改善包括：经验值上限取消、寻找玩家配对改善、死机现象调整等。更新补丁已于12月24日放出。

●育碧公布将为XBOXLIVE及PSN个共同推出一款FPS游戏《CellFactor: Psychokinetic Wars》，游戏发售日未定。可支持四人同时合作闯关，及十六人在线对战。关卡数量多达30个以上。本作曾在PC上推出，本次新公开的为续作。

●曾经在XBOX上推出过两代的著名跑车兜风街机名作《OutRun》也将登录XBOXLIVE，游戏全名为《OutRun Online Arcade》。从画面效果看，素质基本维持街机版的水平，游戏以在线对战为主，相信在街机厅叱咤风云的SEGA可以把本作打造为网络第一赛车游戏，上市时间未定。

无论港服日服，还是欧服美服，咱上了再说！

PS3网虫！



圣诞假期到了，各大主机在卖场上狂卖，虽然PS3的表现不如人意，不过SCE对于新内容的推出可是丝毫不马虎，只要你对PS3感兴趣，总是能够找到一个好理由来说服自己把机器抱回家。最近HOME上也有不少免费内容，一片圣诞气氛，相当欢乐。不打游戏就算是在上面没事转悠转悠也相当有趣。

圣诞期美服更新重要内容提示

好家伙，单一个美服就有这么多更新内容，下面编者就拣重要的值得我们去关注的部分列出来，大家可以按自己的需要去下载。

性质	内容	价格
完整游戏	音乐方块 超新星	14.99美元
追加下载	音乐方块 超新星假日追加包	免费
试玩	指环王：征服	免费
追加下载	小小大星球Solid Snake特别服装	1.99美元
追加下载	小小大星球Meryl Silverburgh特别服装	1.99美元
追加下载	小小大星球Screaming Mantis特别服装	1.99美元
追加下载	小小大星球Raiden特别服装	1.99美元
追加下载	小小大星球Metal Gear Solid特别服装包	5.99美元
追加下载	小小大星球Metal Gear Solid关卡特别包	5.99美元
壁纸	蛮荒之月1	免费
壁纸	蛮荒之月2	免费
主题	生化危机 恶化	免费

以上内容对于国内PS3玩家应当不会错过，尤其是《生化危机 恶化》的主题实在是太华丽了，绝对不能错过。其中《音乐方块》在港服也同步推出了，不过价格总归不算便宜。其实近期SCE搞得游戏打折活动就相当不错，可惜对应的游戏数量不多，一些经典老游戏还是没有包含在其中，希望这类活动能更多一些吧。



↑多罗也会打高尔夫啊，真是可爱。

港服方面虽然新作和DEMO更新速度不如欧服和美服，不过游戏数量其实也不算少，玩家想消费的话总是有去处的。

性质	内容	类型
下载游戏	Crash Commando	射击
下载游戏	全嗒推杆高尔夫	运动
下载游戏	Soldner-X Himmelssturmer	射击
下载游戏	Prince of Persia Classic	动作



←乱斗射击相当适合于网络对战。

虽然PSN上近期可供玩家选择购买的游戏数量上不及XBOX360，但总算都还值得一玩，其中《波斯王子》一代的重制版比360版晚了不少，不过总算是推出了。值得关注的横卷轴射击游戏《Soldner-X》素质相当高，并且在难度方面也算值得挑战。不过这款游戏也推出过PC版，已经有PC版的玩家就不必要购买PS3版了。

PS3网乐必备装备之 蓝牙耳机

要网战，首要的乐趣就是交流，玩家边玩边聊已经成为了很多玩家离不开的游戏方式。尤其在网络中大家比拼技术，里面不断传来对方的惨叫声，实在让人非常有成就感（病态心理？）。想要好好交流，就一定要买一只可以对应PS3的蓝牙耳机。

当下比较流行的刚发售不久的《海豹突击队》配套的蓝牙耳机，外形非常酷，套装也只需不到400元。另外MGS4的耳机也很不错，这两款是PS3的配置首选。SONY官方当然也推出了PS3的蓝牙耳机，也可以对应手机使用，外型不错只不过戴起来不够炫，价格方面260元左右就可以买到了。

当然，我们还有另一种选择，就是在PS2上可以使用的USB耳机，也同样可以对应PS3，不过因为有线，所以使用起来并不方便而且因为线的长短有距离限制，所以只能是最后的选择吧。

以上都是官方的原装货，PS3也可以对应其他品牌的蓝牙耳机，我们将在近两期再为大家推荐。

●已经在12月5日登陆360的《生化危机5》体验版，CAPCOM总算对PS3版DEMO释出的问题有所表态，CAPCOM表示将在1月初提供PS3版本。不过这距离正式版也只有两个月不到了……

●一直以来，PS3的系统版本更新都让人相当头疼，前两个月更是频繁更新，让玩家苦不堪言，虽然功能在不断的增加，BUG在不断的减少，但伴随而来的也是不断涌现的新问题。例如让不少玩家挠头不已的奖杯系统BUG，包括《小小大星球》、《痛楚》、《反重力赛车HD》等游戏都出现了更换ID或密码导致记录和奖杯数据损坏。SCE已经表示正在开发对应补丁，不日推出。由此可见，这样的BUG频繁出现，SCE在人手和开发质量上还真是很成问题。

开发者梦工厂

~测试员——保障游戏品质的最后一道关卡~

上期为大家介绍了关于游戏工作室的一些基本内容，这期我们不妨一起来了解一下关于“游戏测试员”这个职位的作用。相信有许多玩家朋友都对这个职位非常感兴趣吧：能够整天玩游戏，岂不爽哉？不过实际上，游戏测试员可不是这么容易当的哦。为什么？且听我道来。　　□文/Locknana

在游戏开发团队当中，测试员可能是不少玩家很感兴趣的职位之一，闲暇之余大概还有投出简历跃跃欲试的人存在。作为在游戏公司内部占据了相当的数量比例（据称SQUARE ENIX组建有一支长期保持着足足500人规模的大型测试员队伍）、并且同时也是进入游戏圈起点最低的一道门槛，测试员这个特定的职位被赋予了特别的意义——测试对于游戏本身来说，虽然不一定可以让品质朝着好的方向上延伸，但起码能够



确保不会往更糟糕的地步上靠拢。正因为如此，许多游戏公司通常不会把测试人员简单地叫做Tester，而是亲切地称呼他们为QA（Quality Assurance，品质管理）。

就游戏开发流程来说，测试人员一般会在中后期不断地补充进开发团队（当然其它职位也可能会有人力资源上的需求，只是测试人员在数量上的增加尤为明显），成为实际感受游戏品质并提出用户反馈信息最直接的中坚力量。用通俗一点的话说就是，测试这项工作不仅要求测试员会玩不同类型的各种游戏，想法设法找出游戏里存在的bug或别的问题；更重要的是，测试员能够在测试游戏的过程中，根据自己对作品本身的理解和实际游玩的感受，以更贴近玩家的角度提出改善游戏品质的反馈意见。

需要说明一点的是，测试这项工作



↑“玩游戏玩到吐”也是一种境界。

环节虽然在制作游戏的全过程中都有客观方面的需求，然而测试员这个职位却并非是从一开始就设置成由专人处理的模式。因为早期软件开发的环境非常简陋，大抵上类似于工业革命前期那种小型手工作坊的性质，仅配备有最基础的程序和美工成员，以至就连音乐部分也很难寻觅得到帮手。人力资源的极度匮乏迫使这些开拓者们往往要身兼数职，美术撰写剧本、程序负责企划等等都是家常便饭的事情，而对于技术含量相对较低的测试工作，则是由全体的开发组员共同担当，测试员的雏形在那时便已经跃然纸上。直到现在，每年都还是有不少维持着这种规模的爱好者团体，利用业余时间制作出数量惊人的同人游戏，日本国内自发形成且长盛不衰的ACG市场就是最具代表性的有力佐证。

不过，倘若因此便过分看轻测试环节的话，将很有可能会引起无法收拾的残局。席卷北美乃至震惊到全球的“雅达利冲击”（Atari Shock）给从业人士敲响了警钟：正是由于游戏公司内部普遍不够重视测试工作的必要性，纷纷仓促推出达不到合格验收标准的半成品想趁机争夺市场占有率——殊不知这批被摆放在货架上外包装光彩照人骨子里却粗制滥造的商品，跟消费者的心理承受底线直接碰撞产生难以愈合的裂痕；一时间有关游戏的负面报道呈铺天盖地的态势见诸于街头巷尾的报刊亭和每家每户的电视机当中，人们的抵触情绪进一步膨胀继而导致了整条产业链的全面崩盘。清楚认识到这一不利因素的任天堂在汲取教训的同时，暗下决心要不惜花



↑宫本茂大师当年也是游戏测试员。

费任何代价对发行游戏的品质进行严格控制与把关，方才避免重蹈之前自食其果的覆辙。另外，从测试团队里挖掘出来的精英份子——后来被誉为“马里奥之父”的宫本茂大师，也就是在那个时候为事业上的厚积薄发奠定了扎实的功底。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.024

CHECK! 小岛秀夫秘密开发FPS新作？

根据来自业内匿名渠道的消息，小岛秀夫这段时间以来接连拜访了几家知名的欧美游戏工作室，据说是为了获取更多有关FPS游戏开发的经验。

一位据称是Infinity Ward员工的内部人士放出了一张其本人与小岛秀夫的合影，并透露小岛工作室目前正接手一个FPS类游戏的开发项目，而小岛此次拜访《使命召唤4》开发小组的主要意图就是为了取经。美国游戏杂志EGM



→小岛秀夫最近频频拜访欧美著名FPS游戏制作厂商取经，显然一款同类型作品正在秘密策划和制作中。

和1UP也透露，小岛秀夫此次并非只造访了Infinity Ward，他接下来还将赴欧洲向《杀戮地带2》的开发商Guerrilla Games公司讨教一二，甚至有消息说他此前还秘密走访了Treyarch公司——《使命召唤：战火世界》的开发团队。

从以上种种迹象来看，小岛秀夫极有可能正准备开发一款FPS类型的全新作品，那么这款作品会不会是MGS5呢？个人以为可能性并不大。记得小岛秀夫曾经在TGS2008上透露，2009年的东京游戏展将是他展示新作的舞台。尽管按照现在的情形来看，小岛继续担任MGS5的监督已经没有什么疑问了，但在TGS08那段时间应该是还没有确定，其本人能在当时就说出上述话语，那么很明显，这款“新作”肯定是在此之前就已经策划有一定时间了。另外，根据MGS系列以往的惯例，续作的发表往往都是在前作发售的数年之后，4代是今年发售的，明年公布5代的可能性极小。

其实小岛在MGS4代中就已经加入了第一人称视点，看来小岛是铁定准备制作一款FPS类型游戏了。

CHECK! MGS向iPhone进军

之前在小岛的个人博客里，曾经公布了一张将一个正写的“i”和一个倒写的“i”组成的图片，并在下面标明这将是一款MGS新作“A NEXT METAL GEAR IS……”。如今这款新作终于判明，游戏平台为IPHONE和IPOD TOUCH的《MGS TOUCH》。根据目前所得到的相当有限的资料显示，该游戏是基于MGS4的故事和人物而设定的，并且一切操作都通过触摸屏完成，游戏预定于2009年春季提供下载销售。

KONAMI方面表示，该游戏中初期会有8个关卡可以使用，并且会在将来有更多的新章节加入其中（应该也是通过下载方式）。MGS的FANS们也会把在游戏中赚取的点数用来解锁MGS系列的新图片和新壁纸。



CHECK! 《小小大星球》MGS专用包

PS3上的创意游戏《小小大星球》在发售前就曾经公布将能够在游戏中出



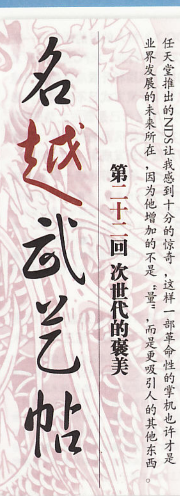
↑MGS系列众多著名角色拜访《小小大星球》，专门的关卡也将提供下载。

现MGS中的老年斯内克以及FF7中的萨菲罗斯等其他厂商著名角色，如今本作的MGS专用下载包已经公布。

索尼宣布，其将在圣诞节放出与MGS系列合作的一系列追加下载内容，本次所发表的追加下载内容包括收录《合金装备》系列登场角色服装的《合金装备服装包》，以及收录了5个游戏改编原创关卡与各种素材的《合金装备关卡包》两种。

《合金装备服装包》将收录《合金装备4》中登场的老年斯内克（Old Snake）、梅莉尔（Meryl）、雷电（Raiden）与尖叫螳螂（Screaming Mantis）等角色的服装。当玩家所操作的粗布娃娃装备漆弹枪之后，就可以使用右类比摇杆来瞄准+R1键来发射五颜六色的漆弹，让原本只能跑跳推拉的粗布娃娃增添新的行动，体验全新的乐趣。

《合金装备服装包》定价600日元，服装也可个别下载，每套200日元；《合金装备关卡包》定价800日元。



名越武艺帖

第二十二回 次世代的褒美

任天堂推出的NDS让我感到十分的惊奇，这样一部革命性的掌机也许才是业界发展的未来所在，因为他增加的不是“量”，而是更吸引人的其他东西。

对NDS触摸的感受

今天真是个好日子，任天堂的NDS掌机终于发售了，我还看到了很热闹的首发庆祝活动，宇多田光小姐的歌声真的很动听，不过我似乎感觉和任天堂的游戏有些格格不入，真的，以我对NDS的感觉，它无论从商品特性方面还是厂商宣传手法方面来说，都更偏向于“玩具”这个概念一些，总体给人的印象是比较低龄向。

我似乎说了很多很片面的看法，不过不要误会，我并不是说NDS不好，NDS整体白色小巧的造型很讨人喜欢，拿在手里玩的感觉真的是在“玩”的奇妙感受。对比我经常看的一些电影大片，NDS更多的是一种纯粹娱乐的，不带任何修饰的快乐，这确实很奇妙，不过我还是想起了宇多田光小姐，她的美丽如果能融入到NDS当中就是完美了（笑）。对于NDS来说，“回归原始的快乐”让看惯了高清大片的现代都市人一下子感受到了犹如童年的纯真，那种感动是无法抗拒的，“将游戏机作为玩具来发展”这个理念似乎就是当年任天堂坚持的路线，不可否认这是对的，也许这才是游戏机应该走的路吧。

NDS的表现超出我的想象，他想要向玩家们表达的东西我很感兴趣，不过同作为游戏业界的从业人员，我仍然是期待更高层次的次世代主机，NDS之后，PSP、Xbox360、PS3都依次发售，游戏业朝着良好的方向发展着，我非常期待。

但是NDS还是给了我很大惊奇，双屏幕和触控笔这么简单的一个东西居然能给人带来这么大的乐趣，真的是以前从未有过的游戏体验，我身边的人在玩的时候经常会发出“啊，这是什么？！”“哦，太有意思了这个！”……如此这样的惊叹，让人不禁会凑过去一看究竟，这真的太神奇了，能把触摸双屏这一理念如此完美地融入至游戏中，这绝对是游戏机的革命啊，我不得不佩服，看来对NDS大加赞扬褒美的人又要多一个了（笑）。



“量”能推动业界的进步吗？

那么NDS吸引人的要素是什么呢？如果说它的双屏幕与触控笔这两个最突出的要素是一种进步的话，次世代机可以称道的附加要素就是如此了吗？这个我提出了一个“量”的概念，NDS带来的进步也与这个“量”有关，关于“量”其实很好理解吧，假设当“量”飞跃性增加的场合，用“量”来实现次上哆机的进步，但实际上有什么变化吗？制作手段上可以提供用来“褒美”的东西吗？如果仔细想一下确实会得出这样的结论，

我可以提出一个设想，大家想象一下如果一提到新世代主机，首先脑海里最期望的东西是什么？估计大多数人都会联想到“更加优秀的游戏性、更加绚丽的画面面、更上一层楼的屏幕解析度……”等等这些东西，恩，的确会认为是这样的游戏登场的，之后想到的是什么呢？这个，啊……是什么呢……似乎没有了啊，确实想不起来了，新世代游戏就应该强化表现这些东西，这就是所谓的“量”的增加，把以前的东西继续往上堆，增加他的“量”，众所周知就是这样的。

但是但是，实际情况却不是这样的，NDS并没有刻意来增加这个“量”，他们只是动用了他们的智慧让这台掌机变得更好玩，从“量”以外的角度来吸引你，征服你，让你欲罢不能，让你对其他东西都失去兴趣，这就是NDS的成功。任天堂的开发人员的智慧与努力是必须要予以肯定的。

说了这么说，其实我个人对次世代的褒美观，并不是硬件而是软件，只要平台有好的软件我就会对其感兴趣，而且我不拘小节，遇到一些细小的麻烦事情，即使是我自己的工作相关，我也会有意地回避它，还请各位多多海涵了。



BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.002

本期BOSS档案，让我们一同回到那幻光的世界，了解一下《最终幻想10》中的尤娜蕾斯卡以及日版最强隐藏BOSSすべてを超えし者，过去一切的一切。不要以为他们只是恶贯满盈的恶魔，其实在他们的背后也有着很多并不为人所知的辛酸故事。

□文/七曜

伟大的大召唤师——尤娜蕾斯卡

千年前，扎那鲁冈多和贝贝鲁这两个城市国家之间发生了旷日持久的战争。拥有大规模机械武器的贝贝鲁占压倒性的优势，不断击败依靠召唤士和召唤兽的扎那鲁冈多军队。扎那鲁冈多最强的召唤士艾本在这样的劣势中把扎那鲁冈多的人们都变成了祈祷之子，召唤出“梦中扎那鲁冈多”。为了守护梦中的扎那鲁冈多召唤出巨大的魔怪“辛”，给斯彼拉带来巨大的破坏。



↑SE官方推出的“超越一切者”手办，相当威猛，再现原作风采。

艾本把如何打败“辛”的方法传授给女儿尤娜蕾丝卡，尤娜蕾丝卡把自己的丈夫塞昂变成祈祷之子，发动究极召唤打败了“辛”，斯彼拉大陆得到了暂时的宁静，这就是所谓的那基节。此后尤娜蕾丝卡的究极召唤塞昂成为新一代的“辛”，再次出现对各地造成很大的破坏，于是诞生了把“辛”归结使用机械的后果，赞美尤娜蕾丝卡的盛举，禁止机械使用，推崇最终召唤的艾本教。尤娜蕾丝卡被整个斯彼拉大陆颂为传说中的召唤师，之后能成为像尤娜蕾丝卡一样打倒辛的人，是每一个召唤师的理想。

究极召唤与超越一切

轮回的诅咒，在扎那鲁冈多毁灭的前夕，尤娜蕾斯卡和她的丈夫塞昂悄悄地逃离扎那鲁冈多，在辛出现之后，尤娜蕾斯卡和塞昂通过“究极召唤”的方式合力打败了辛，所谓究极召唤就是先将自己爱人或至友变为祈之子，然后召唤士通过释放心中无限的痛苦和悲哀召唤出来的召唤兽，这样召唤出来的召唤兽具有无比强大的力量和破坏性，强大到足以摧毁辛的程度，但是召唤士也会因为承受不了这种力量而死去，尤娜蕾斯卡将她的丈夫塞昂变成了祈之子并发动了究极召唤打败辛，由此赢得了斯彼拉人民的尊重，获得初代大召唤士的称号。但她自己却失去了生命，她的丈夫塞昂称为了新一代的辛，她的究极召唤就是すべてを超えし者（超越一切者），所谓舍弃一切才能超越一切，“全超”这个名字的含义诠释了塞昂和尤娜蕾斯卡的悲剧。

所谓的究极召唤不过是两个人的结合，爱人之间、朋友之间，这种结合的力量才能打倒辛，尤娜蕾斯卡在千年前选择和丈夫塞昂结合，让塞昂成为祈之子，结合成功后也就诞生了究极召唤。但这种死亡的循环继续下去，辛也永远不会消失，与其用最终召唤还不如用其他方法彻底消灭辛。使



用究极召唤的方式打到辛，艾本便将这个召唤兽占为己用，并变成下一个辛。所以，尤娜蕾斯卡的丈夫塞昂便是第二个辛。至此，由辛、尤娜蕾斯卡、艾本教所形成的螺旋铁三角正式形成，斯彼拉大陆上悲哀的轮回歌剧由此拉开了序幕，这就是死之螺旋。可见すべてを超えし者的造型就是千年前尤娜蕾斯卡的究极召唤，也是第二代辛的造型，它在游戏中的实力也绝对配得上辛这个称号，威猛无比的形象+超级华丽的终结技“世界末日”，不得不说超越一切者设计的非常成功。

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期神论关键词：破解、开发费用、Wii、欧美

发言者C：如果Wii没有破解，任饭喷子起码少一半,任青也基本消失，大家认为我说的有道理么？ ■对，很对！同样适用于软饭 ■错了，我觉得有相当的人因为Wii破解了所以入了，因为入了没什么游戏玩而怒了所以黑任 ■目前只有神机饭是真饭！ ■我呸！ ■因为销量高所以有人去破解，也因为破解了所以更多人来了 ■这不可能，PS3没破解，索尼爱好者反而多了，更团结了 ■PS3破解了，Wii360用户立刻消失90%。

发言者C：PS3《杀戮地带2》的开发费用超过1亿6千万人民币 ■汗，看起来索尼已经不在乎这游戏是不是赚钱了 ■这么多开发费用和制作时间也就发挥了PS3的60%机能……你不死谁死 ■才1亿6，真少。黑老3轻轻松松就2个亿 ■这钱可以建多少希望小学啊！

发言者J：DS《DQ IX》Wii《DQ X》投入的目的所在——在欧美游戏厂商大量参入家用游戏软硬件行业，将PC游戏的开发方式带入家用游戏以来，游戏的视听级别和开发成本整体飞速拉升，日本企业的单一作品独立引擎开发方式已不堪重负，形成巨大技术差距的"假象"，利用本世代己是霸主之势的Wii和DS推出《DQ》系列，暗指日本市场的巩固地位形成，拉拢仍犹豫不决的日本第三方，利用较低的开发成本，打时间差，开发和积累通用引擎技术和开发方式，维护游戏这一日本影响世界的支柱产业之一。 ■技术积累是做出来的，不是等出来的 ■Wii急需第三方推出用心的作品，DQX的公布无疑像日本的第三方透露着，是时候该上路了，不要再摇摆不定了。■一个走上坡路，一个走下坡路，积累技术需要钱，需要时间，需要一个走上坡路的低成本稳赚不赔的NB主机。 ■什么狗屁技术，我不懂。我只知道，欧美那种工业流水线式的游戏和利用共通引擎开发的看上去都一个鸟样子的游戏 我这辈子都不会碰。欧美游戏要是这样下去，玩家总有不买账的时候。我深信风水轮流转。

发言者Q：仔细想想，好像日厂的技术水平从来就不如欧美吧。PS2时代，欧美那边DOOM3都出了，日厂第三方最高水平我看也就生化4了。 ■小岛组也不差，不过MGS4拿去和欧美那些比，还是有点吃亏 ■小日本PC技术不过硬 只会搞游戏机 ■94年SEGA出mdoel2基板上的一大票游戏的时候，看看那个时候欧美的3D游戏是什么素质 ■米国那帮人浪费硬件资源的水平倒是挺厉害的，不充分利用当前的资源，就想着无限升级，这叫啥技术水平，不就是用资源堆上去的么，无聊~ ■一个做寿司的，一个做披萨的，你倒是说说哪个好吃 ■日本人脑袋比较直,只知道把画面做得更好。欧美人很聪明,想的是怎么花更少的时间作出更能欺骗眼睛的东西。 ■在鬼屋魔影所用多边形面数还屈指可数的时候，VF1已经实现较为复杂的多边形建模和60fps的画面帧数了。

*以上内容来源于互联网，不代表本刊立场

---

vol.2 电玩阴谋论

DA再遭索尼威胁

"Dark AleX是谁"？别告诉我，你真不知道——至少对于PSP玩家而言，实在不应该有人没听过这位大神的名字。Dark AleX可谓游戏主机破解界内举世闻名的达人，为迄今为止PSP上破解系统最完美，效果最好的OE系列的开发人，在PSP玩家眼中是神一样的西班牙男人。

新型号的PSP 3000发售以来，破解进度一直没有突破性进展，尽管这主要应该是技术方面的问题，不过或许是DA之前在PSP破解上展现的实力太过强悍，因此也偶有看到人问"DA是不是被索尼招安呢？"这个自然是不可能的事，不过从种种迹象来看，DA这段时间有再次遭到过索尼暗中威胁的可能性。当然，本人绝非空口无凭，想要听证据？且听我慢慢道来。 □文/北斗

证据一：索尼曾经有威胁过DA的先例

这可不是什么新闻了，DA在2007年7月份曾经宣布退出PSP破解界的事情相信许多玩家都知道。当时正是DA风头最劲的时候，尽管之前其也发表过一次退出申明，不过上次Alex宣布退出是在心情极为低落的情况下做出的决定，而这次，就在两天前他们还宣布要开发3.51OE。

最明显的证据就是DA在这次退出时，于个人主页上发表的原因说明"其中一个原因是PSP上的软件开发，占据了我大量的时间，也让我在其他方面失去了很多。另一个原因涉及到我的安全，我不希望像PS3黑客那样受到索尼的威胁，我认为现在离开是最好的结局。"

当然，这个"威胁"自然是指索尼有可能通过法律手段控告DA，而侵犯版权罪一旦落实，在各国都有严重的惩罚，例如结果将有可能是"按照当地法律处以巨额罚款和至少10年以上的监禁"。至于有人鼓吹的"生命安全论"、"索尼威胁说会雇人干掉DA"这类论调，则纯粹是电影或小说看多了中毒症的表现……

好吧，凡事开了先例就好办了，正所谓"一回生两回熟"，索尼再威胁DA就完全不是啥稀罕事了。

证据二：近期M33小组的突然解散

尽管当时DA迫于压力发表了上述声明后就"退出"了，不过几个月后一个名义上来自俄罗斯的破解小组"M33"再次扬名PSP破解界。就在大家纷纷猜测这个"M33小组"是何方神圣的时候，DA是其中骨干的消息得到确认，之后DA的个人主页再次恢复开放，而DA也再次活跃在PSP破解界，并继续成为领军人物。

不过，树大了总会招风，既然DA是M33小组核心成员的事实早以成为众所周知的事，那么M33这个马甲也就没什么必要了。关键是，索尼会任由这种情况发展下去吗？怎么看都不会如此。有威胁过第一次，那么第二次就轻车熟路了，或许程度更加严重——作为一名黑客，面对这种法律"威胁"自然是要有觉悟的，DA既然敢再次复出，那么明显是有所觉悟，不至于轻易"妥协"。但M33小组的其他成员就未必能抗住了，因此就在11月初，虽然不是公开的，但M33小组负责程序测试的Adrahil和Mathieulh都先后退出，尽管从技术角度来讲，M33的解散并不会影响到实际的破解进度，但其背后的味道，却能感觉出来——DA近期再遭索尼"威胁"的隐情，已昭然若揭。

虽然破解这玩意儿确实是侵犯了索尼的知识产权，不过说实话，没有人家的破解，PSP还真就不能有如今这么好的销量成绩。不管怎样，本期阴谋论主题已经可以基本得出结论：成立！

PS3黑客遭索尼威胁事件

2007年，曾经有国外黑客发现PS3系统漏洞并利用这一弱点运行刻录游戏软件的消息，尽管运用这个漏洞只能初步在系统画面里启动备份的蓝光光盘，并不能进行实际的游戏。索尼电子娱乐公司美国分社(SCEA)还是对此事予以了高度重视并迅速做出了回应，称将会积极追踪牵涉到此次破解事件的责任人并采取相应的法律行动。"很不幸，黑客们总是会试着去破解任何硬件系统。"SCEA官方发言人Dave Karraker告诉记者。"而我们所能采取的最好手段就是让我们主机的安全性更强，同时主动向任何试图以非法手段破解主机的黑客追究法律责任。"

经济危机之下惟有游戏可以让人们家中充满欢声！当你落寞的时候可会想起此刻加班的我们？看电软则能让你感受到温暖，还记得把杂志第一时间买入手怀揣回家时的感受吗？

闯关族的家

全编辑部打游戏进度最慢的人就在这里！游戏债务堆积如山还不完



又到颁奖秀

一到年终，传统的颁奖季又来了。本来这东西就比较适合于娱乐圈，音乐、电影之类的有足够的八卦调味剂才有够味道。游戏嘛在这方面比就差一些，因为评判的角度和地域差异在这里面实在是起到了很大作用，不似电影或音乐，虽然也有差别，但起码地球上的权威们有一套比较统一的欣赏标准，好电影好音乐放到哪里都可以获得认同的，都可以感动人和鼓舞人。游戏就难了一些，虽然我们都可以感受到DQ的乐趣并从中获得种种人生体验，但放到欧美那边就必然要歇瓜了。当然，能够获得全世界认同的无论是电影还是游戏，都毕竟是少数，不过电影毕竟有个奥斯卡在那里镇着，有着一帮学院的力挺，就算先期票房没人鸟，若是赚到个小金人，那在后续的财源必然是滚滚而来，贴上金人标签的BD销量都得翻个几倍不可，在这方面游戏就完全败下来了。况且其他颁奖有全球名流的走场，比较而言游戏就完全成了各自市场针对自己厂商的小打小闹。好比近期各大网站都在搞自己的年度游戏评选，美国的游戏网站GAMESPOT拉出来的名单基本上算是把日本人彻底排除在外了，也没办法，去年一年欧美游戏的热闹和火暴程度确是远胜小鬼子，论销量论影响拉出来的单子排排坐也是没什么日本厂商的位子了。其中还有个有趣的现象就是MGS4拿到了该网站的多个奖项，虽然在骨子里我们都承认这是款日本游戏，但可惜在日本本土MGS4卖得连欧美的零头都没有，小岛想来也很清楚哪边的购买队伍最长，未来该系列的走向也就无须多设想。未来日本玩家心里的滋味恐怕会相当苦涩吧……

游戏奖还有个有意思的地方，就是奖项的设立也很“独特”，比如——最佳气氛环境。我就不得不倒。大部分奖项都属于多余设置，却也相当无奈，不这么颁也就没什么可评的了。但这样的奖项真是意义不大，这种设立方式对于游戏题材根本就无法公平。这样一来就不用提什么权威二字了。几个简单的提名，但几个编辑坐在桌子前无谓的一番讨论，得出了一个像模像样的年终总结，其中充满了笑点。当然，日本媒体业界的评奖又能好到哪去呢……看着乐吧。

翻新又作恶

2008年很多人炒股炒到手软，赔得太多不软不行，要俺看，现在炒股不如炒PSP——随着3000型PSP的推出并暂时无法破解，而2000型PSP又陆续减产，PSP市场面临无新机可卖的窘境。大量的反翻新2000型机充斥着市场，实在让人心寒。而全新的PSP-2000基本上入货无望，玩家就算有机会买到真全新PSP-2000型，怕是价格也要超过一台Wii了，比较于2008年上半年的1200就有交易的状况，一涨就翻出了1/3，相当恐怖。全球经济一路下行，各行各业跌势一片，但要说猛涨还涨得这么多的，想来就只有PSP-2000型了吧。那真是绝了。尽管如此，编者都不推荐再购买旧型号，主要还是您基本上没什么可能拿到全新机，就是看着再OK的外观也是翻新，除非游戏店老板良心发现或您撞了大运，但这样的几率理性的我们就不要抱太大希望了吧。继续等待3000的胜利消息需要耐心，而游戏迷不正是最有耐心的一群人吗？



Check! → 山寨大王 风木木

最近对山寨产品越发的感兴趣了，像手机类的那是绝对坚定的要支持的。游戏产品就暂时还没有出现特让我冲动的东西，啥时候国内也能出台集合PS、SS、N64的三合一怀旧山寨终极主机，并且兼容性可以保证99%，我第一时间买。

今期的家庭写真



北京/迫不得已的主持人

暂时还无适合读者照片，我就大献丑一回，风式丑陋瑜珈参上！我美型！

新年祝福 来自游戏厂商的贺卡



CAPCOM

让人期待的五代将是2009年的重头戏，CAPCOM也在提醒各位，准备钞票。



SEGA

看这只刺猬已经没感觉了，不如换作《龙如》中的黑道大哥们更有意思。



NINTENDO

全民皆Mii，连小编的形象都Mii化了，任天堂赢了，游戏迷被革命了。



RARE

这是局部图，但也可以看出RARE明星们的捧星意愿，但衰落局势无法扭转。



ROCKSTAR

很不欢乐很不和谐啊，预示着被收购是早晚的？不知道明年还能拿出什么重头。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 恶の用心棒

这年头缺少的就是性格

●最近在想一个问题，为什么许多人现在都找不到自己认为好玩的游戏，为此思考很久，不得其解，只悟出：许多人存在从众心理，看别人说好玩自己也说好玩，结果玩完了却发现不适合自己，所以开始抱怨不好玩，归其根本只怨自己没有认识清真正适合自己的游戏是啥。比如本人就很不喜欢什么《DQ》，一点也不喜欢（一狼别打我……）而FF也是因为杰内西斯才有点兴趣，本人一直比较喜欢《幻想水浒传》系列，虽然在RPG界没有FF、DQ出名，但我就是喜欢！回到正题，谁说《牧场物语》只适合女生？谁说格斗游戏只适合男生？只要自己喜欢就行，干嘛听别人怎么说？游戏是自己的，要自己去感受，所谓评论只是参考，或者什么都不是！记住是你自己玩游戏，不要让别人去左右自己的感觉。

唔，有点激动，怎么说呢，总感觉现在这游戏市场发展有点不对劲，中国国内的游戏市场那么混乱，水货翻新随处可见，欧美游戏又正在逐渐占主导，不知日式或RPG发展空间还剩多少，总之感觉全都乱了。除了无奈，也只能守护住自己对游戏的那一点感觉……（大连市 葛芸辉）

编者非常喜欢这类讨论话题，这样可以让别人看咱俩都比较有深度，您觉得呢葛读者。其实在目前的国情下，编者以为已经不存在什么从众了，因为游戏太便宜。玩家买机器随随便便就搭个几十张简装盘，而且好玩的游戏是公认的，好游戏必然支持者多，这样也谈不上什么羊群效应。抱怨游戏不好玩的朋友多半都是没有买到自己真正想买的游戏，现在都是一买一大把，好几十张游戏一般玩家如何从中挑出真正适合自己的游戏呢？90%几率放到机器里的游戏并不是自己想要的，只不过是看着封面不错、商家推荐、口耳相传、杂志介绍罢了。因为我们可以买到的游戏太便宜，所以玩家不用去选择，没有了选择也就无从谈起什么质量的要求。你比如说金融危机之下尾货盛行，便宜衣服10元三件，放一车在那里随便拿，这样的产品有多少人会真正去试一下看看自己穿起来是否好看，是否适合自己的身材、年龄？因为便宜，所以就算不好也无所谓，大不了当抹布——现在玩家买游戏大多也都是"尾货"心理。相反，倒是那些游戏大国，美国日本，玩家看到自己真心喜欢的游戏在进游戏店前都要摸摸自己的口袋。攒够钱买回一款游戏都要好好玩上一段时间，并且跟朋友交流一下游戏里还有什么自己没有发现的内容，等玩得差不多了，再把游戏卖到游戏店里，折旧变卖以积攒购买下一款游戏的钱。看着这些玩家，再看看我们在购买游戏的时候一幅满不在乎的样子，葛读者的问题我想基本可以解开了。游戏在国内对于大部分玩家而言都是廉价品，丝毫没有任何的价值感，更谈不上什么对游戏本身的尊重，这些与那些健全的游戏市场相比，我们的抱怨也就显得那么没有力量。随着网络的普及，游戏的免费获取变得更加容易，这对于游戏厂商和游戏行业来说的确是相当大的挑战。少去高喊因为我们没有游戏市场，得不到厂商的售后服务和质量维护，就可以去选择免费大餐。去深究鸡和蛋的关系已经没有意义，我们仍旧徘徊在游戏门外，连追赶人家的份都没有。

随便说说，这种话题以前也谈过太多，有时候感觉也挺无奈。

闯关族的祝福&留言

●祝我在家的朋友能够每天开心，虽然不能一起打游戏了，但我不会忘了那段时光。祝电软越办越好，祝小编们越来越开心，越来越年轻。（北京市 班富强）

●对我死党——何耿说：珍爱生命，远离PC网游。（福建福州 石景）

您这条说的真是太对了，还是打电视游戏吧，以前荐莱可是玩魔兽到血洒键盘啊，网游害人啊……听说他最近又扑倒在电脑桌前……真没想到一天我们不教育就……

●腊月八号是她的生日，参军一年，已有半年没联系，也许已经分手，但我还是想对她说："生日快乐！"祝她天天开心，永远幸福。（河北鹿泉 韩建民）

●希望自己不再因为每天晚上沉迷于小P和小N而写不完作业，还有祝自己生日快乐……记得小P就是去年生日买给自己的礼物，无奈分班了朋友也都散了啊，要自我祝福一下哟~（山东泰安 孟晨）

●弟弟啊！哥哥在外面读书，你在家过得好吗？学习很好吧？哥哥今年放寒假就回来看你们。（希望弟弟能看到他哥哥终于上刊了……）（贵州遵义 马安霖）

●四川彭州的猎人们，星势力就是我们的狩猎营！（四川彭州 张凯）

●能与《电软》一同成长，是我人生的一大幸事！（辽宁大连 葛芸辉）

●我的好朋友们啊！圣诞节就快到了，我先祝你们圣诞快乐！开开心心！（贵州毕节 马安霖）

耶诞节我在家洗衣服……

讨论继续：关于PS2…

●PS2上在啊，一直都在玩！《杀手47》玩过吗？告诉你一个高手打法！歌剧院那关开始47进入柜台拿到老式手枪一把，从后门进入表演时把他的假枪换成这把真的老式手枪后演员拿上枪，你就可以看他杀全过程了！！！（四川达州 田振川）

田读者一边通知了我们自己仍旧是PS2的忠实用户，一边提供了一条山寨秘技，编者向你表示感谢。希望更多的还在玩PS2的玩家提供自己的游戏心得，我们将根据来信数量开辟专门版块进行刊登，以鼓励PS2玩家要振作，千万不要被次世代打倒啊！

●PS2我现在还玩，我第一次玩PS是在邻居家，被画面吸引住了，之后又去电玩店体验了一下PS2，便已经爱上了Playstation系列，现在看PS2生命快终结了，心里真不是滋味，让我们一起陪伴PS2走过最后吧！（贵州遵义 马安霖）

PS2加PS数数全版本游戏怎么也有接近万款吧，这样巨大的游戏数量不要说一辈子，就是几辈子的时间搭在上面都消受不完。如果朋友对画面并不介意的话，多玩玩老机器上的游戏，获得的感动将不比新主机少。其实编辑部很多人都是老主机粉丝，比如风林、猴子等，对老主机情有独钟，经常看到有卖一款老主机就走不动道儿了，口袋里钱够就一定要买回家，总感觉像收到宝贝了。从那个年代过来的人，应该都会有一些恋旧情节，对老游戏主机而言，占用欲望总是特别的强烈。

●戒了！埋头苦读中……手中拿的是《电软》。（四川彭州 张凯）

杂志打败了PS2，我越发觉得咱们的电软是真伟大——比微软口袋里那用不完的钞票还厉害。




电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……
性别 ……
年龄 ……
职业 ……
电话 ……
QQ ……
外号 ……
邮编 ……
联系地址 ……
E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收）邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、杂志买回来你是先看书还是先看盘，还是不看书或不看盘

□先把书看完了再看盘 □先把盘看完了再看书
□只看书不看盘 □只看盘不看书

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、你觉得本期攻略的数量是多还是少

□太多了，不需要这么多 □太少了，应该在再加量

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到"原版MLB美国大联盟帆布鞋"（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

6、经济危机影响到你购买和玩游戏了吗?

7、今年春节你有什么购物打算?

8、下面写一段给别的玩家的留言吧，内容不限

大话电玩

你为了什么游戏而废寝忘食玩通宵?

如果你的女（男）朋友或爱人不让你打游戏，你会怎么办?

上学时有没有被老师没收游戏机或其他玩具的经历?怎么解决的?

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目?（可多选）

- □魅力抢眼秀 □火线点评
- □阎家点播台 □游戏天下事
- □经典怀旧CG □主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《阎家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 你为了游戏放弃过什么?

●生——命——！时间+精力+钱=生命！（福建 石景）

活着本身就是浪费生命，只不过看你是否把这浪费的机会让给对于你最宝贵的事情上，对于游戏迷来说，利用时间来玩好每一款游戏就是最重要的事情。当然，大家还要浪费一点金钱和时间来阅读《电软》。其实这也算不上浪费吧，事实上我们浪费得还很不够哦！

●放弃逛街、买衣服、吃饭。（北京 张梦璇）

对于女孩子最重要的三件事都被你浪费了，精神可歌，勇气可嘉，佩服佩服，想当年叶子妹可没你这么厉害，起码买衣服对她是非常重要的。

●几乎没有放弃过什么，顶多是为了买游戏机把买衣服、买漫画的钱花了……还有稍稍牺牲了一些学习时间。（山东泰安 孟晨）

漫画、球鞋、游戏卡，记得自己初中时期最重要的就是这三样了，我自己当时可会分配得很好，不会因为要买游戏而影响了阅读漫画的进度和购买最新的球鞋。

●我为了游戏放弃过参加秋季校园运动会。今年10月开头我正专研生化4的武器与衣服而放弃了参加秋季运动会！唉……要不然我就是初二男子100米的冠军了！唉……（四川达州 田振川）

希望以后再有这样的机会可千万不要错过了，游戏毕竟可以用其他业余时间来进行，但往往这样得成绩的机会会成为你人生中难得且珍贵的记忆。编者现在最看中的就是记忆的珍贵程度，如果有两件事情都值得去做的话，那就先仔细想一下哪一件事在未来会成为触动自己心灵的回响，那么就优先去做好啦。

●之前我儿时梦想是当上大足球明星，幻想着将来与齐达内和贝克汉姆等巨星并肩作战，后来到高中阶段渐渐喜欢上了单机游戏，渐渐地对足球冷淡。最大的原因是中国足球的下滑让我更加坚定学游戏动画的念头！（长春 路天慧）

感谢中国足协，感谢中国足球，你们的努力让球迷圈少了一个冲动少年而使游戏动漫界多了一位追梦人。

●想一想当年，年幼无知时，为了给自己主机添加新成员，可又苦于没有资金，于是便把每天3顿饭的习惯给活生生压缩到了只有午饭和晚饭的痛苦经历，至今仍刻骨铭心。（河北邯郸 郭建）

编者又得拿自己减肥时的经历说事了，我是一天只吃一顿饭，并且是半盘炒蛋饭，晚上再跑步一小时，不到三个月狂减25斤。结果搞得自己苦不堪言，一不小心又胖了回来，和着全白忙活了……

本期一语！ 老师！原谅我！理解我！我要电软！还给我！（新疆库尔勒 丁千甫）

风林：老师啊，我向您透露，其实丁同学是故意让您把杂志没收的，他就是想把您拉下水

CHECK! 我玩固我High! 请你来总结一下你的2008年吧！

●这么说吧！十分平淡，“考试依旧不合格、上课依旧发呆、电软依旧在看……”2008，就快结束了，但是我依旧继续……（上海市 蔡佳华）

对大部分人来说，人生的确是相当平淡的，谁都想做一个可以影响全世界的人，但没那命。索性就在自己平淡的生活中找点小惊喜，能够让自己开心，让家人开心，让更多人开心，就很好了。发呆这种很对不起自己的事情还是就尽量避免吧。

●我觉得我的08年过得很成功！不仅学习成绩大幅度提升，而且得的零用钱也多了，考得好的话春节可以买PS3+7款游戏，我一定要努力！我今年过得太成功了！（贵州 马安霖）

一台PS3现在大概2600，一款游戏算300，七款就是2100，加一起4700……你的压岁钱可真是大手笔了，记得风某最多一次也就拿个300来块，果然是时代不同了，经济危机也影响不到压岁钱的上涨行情啊。

●08年是我成长的一年，但也是比较贪心的一年，首先，这一年在野战部队进行了很好的锻炼，使我在各个方面成熟了许多，但这一年却使我失去了很多亲人：姣……（河北鹿泉 韩康民）

凡事都是成正比的，得到的多，失去的也就多，我们花更多时间在游戏上，向对应的也就会错过很多生活中的其他美丽。心态稳最高。

●首先，2个小时前在书店订完了上半年的电软后，打开这本电软一看，下期降价……怎么这么巧呢……08年呢，因为进入高中后期了，游戏的时间少了很多呢，不过，毕竟学习重要，总之08年是忙碌的一年呢，85%时间学习，15%游戏，祝小编们新年快乐！（早了点哈……）（辽宁 郭旭）

●我的2008是非常充实！NDS、PSP、X360都玩过几个好游戏并通关了，个人觉得已经非常值得庆幸了，因为我是一个学生，玩游戏时间大大减少，相信2009年会更加美好。（江苏无锡 全晓林）

我看你非常有当编辑的潜质，不仅自己机种全，而且还比较会利用时间来打游戏。

●2008年最有幸的事就是结识了电软和掌机迷。也因此深深的爱上了TVgame和掌机游戏，还有，2008年我升入了高三，现在感到压力终于如狂风暴雨般来临了。希望明年能考个好的成绩吧！（安徽 许宸）

很多来信来函都提到了明年的学业压力，希望看电软能够成为各位释放压力的一种途径，并在本栏目中找到乐趣，合理分配好自己的时间，适当放松适当游戏。

●整整有半年没有上课，被学校强迫做奥运、残奥、智运的志愿者，虽然有意义但是牺牲太大了，我们的学习时间啊，还有学费啊，不过用工资入手了DSI，呵呵，这是我的第一份工资啊！（学校拖我们的工资从10月拖到了12月，被剥削阶级就是惨……）（北京 张梦姣）

想志愿者同学致敬，编者用很羡慕的目光凝视着你的DSI……口水。

CHECK! 读者说了 新疆读者问题很多嘛

●哎，可惜啊，因为本期内容实在太精彩了！本人在上数学课时由于种种原因，23期电软在只看一点，或者说基本没看的情况被收走，所以造成此回函表填写困难！快到元旦了，本人在这里祝你们这帮子为玩家们而努力奋斗的人新年快乐，元旦快乐，2009年里小编们的工资能更上一层楼！问下，23期闯关族的家，弥可到哪里去了？另外问下在2009年里电软会不会涨价啊？由于电软被收，本人所在市中心全部卖完，只有硬着头皮向老师去要了。（新疆库尔勒 丁千甫）

好嘛，又一个上课看电软的朋友书便宜老师了，说实在的，风某一直很担心这样的情况蔓延下去，因为同学们总是在课堂上不听讲，而把书又故意让老师收走，事态发展下去，很显然老师队伍中会新增加大量电软的读者，这样一来老师对游戏的痴迷程度增加，影响了备课，对同学们也十分不利，所以上课时看电软这样的情形就请克制一下，下课时看一看还是很好的嘛。像编辑部三问书屋同学当年当老师的时候就是利用备课时间看了大量的电软，导致上课时经常串到天师和龙哥的话题上……大家看到这期的时候已经正式进入2009年了，说起前几天的元旦，小编们肯定是无福休假了，加班大大地，不然怎么能够让各位顺利看到这么精彩的闯家呢（哇哈哈哈哈）。至于2009年的工资嘛，还主要看大家对杂志的支持力度，小编们能不能顺利的在2009年购买到自己心仪的主机就全靠各位了……你看，风某一不小心说了大实话……我最大的缺点就是爱说实话……另一方面从眼巴前经济危机的加剧形势看来，似乎工资若要逆风上涨，可能性也偏低，反正小编们是不抱太大希望，全力做好杂志才是最重要的。另外关于最近很多人来信询问弥可同学的问题，跟以前是一样地——任何杂志的人员流动都是不可避免的，虽然有些事情并不是我们希望的那样，所以大家也就不要再深究了。希望现在的闯家各位能够满意，虽然编者没有姿色可言，但我可是以相当认真的态度回归闯家，不信的话你看我的眼神有多么的专注…马上就新年了，希望各位朋友能够好好过年享受生活。



CHECK! 读者说了 猴子是个好同学

●在这里我要对电软的小编们表示真挚的谢意，尤其是猴子——我知道小编们的工作本来就很忙，猴子还能抽出时间来专门为我听写文本，真是让我太感动了，谢谢猴子～

原来电软的小编们真实藏龙卧虎啊，过过专8的猴子以后就是我努力学习前进的榜样啦！猴子帮我弄的文本我这个星期已经在班上配过音啦，不过因为是第一次做这种类型的演讲，所以感觉不是很满意，不过我会再接再厉的，下个目标就是241期电击里的《红警3》和《波斯王子4》了，相当有挑战啊，我已经试着写了一下文本，还是有很多词听不出来，呵呵，不过我已经跟我们外教说好了一起做这两个文本，就不再麻烦猴子了，你们工作太忙了，我就不能再增加你们的工作量啦，最后马上就要到圣诞节了，提前祝小编们圣诞节快乐啊！

还有我买DSi的任天堂会员卡，我没有日本朋友，不能注册没办法用它，就请小编们物尽其用吧，应该还没过有效期吧。（北京体育大学 张梦姣）

猴子同志是个热心肠，此人好交朋友，所以在编辑部混得个好人缘，也因此经常被我等老编恶搞，不过他却是乐此不疲，每天都配合大家搞笑，我替你向猴子同志致敬。另外，风某人义务在编辑手札里为猴子同学征婚，有大龄女青年未婚的话请联系闯家，顺便也请张读者帮我们留心着点，最近猴子同学为婚事很是挠头。这个秘密他一直不让我公布，要不是到了不得不说的地步，风某也就不在这儿得瑟了。

说起任天堂的会员卡，风某早就攒了一堆，点数是攒起来了，不过还没有换东西，一直也没有什么特别心仪的。最近几年感觉日本厂商在礼品方面缺乏新鲜感。



本期□语！

我作为360犯，决定再买几台PS3，让索犯想买买不到，进一步减少索犯数量。（能量块）

风林骨子：我是非常支持你这样做的，作为一个索犯，我为SONY全面着想，PS3卖不出去我发愁，被软犯买走我更发愁，我很痛苦。

CHECK! 麻辣乱炖 2008电软带给你？

●当然是痛苦了，谁让我这么疯迷游戏呢！被父母禁止玩游戏，你知道有多么痛苦吗？谁让我忘不了电软呢！！（江苏镇江 丁颖杰）

果然还是咱们电软是一切游戏罪恶的源头啊……教你一方，速速找来一款全家皆宜的游戏让父母也痴迷上游戏，进而不看电软就无法攻略一下，大家HAPPY。

●快乐：给我带来了家的感觉；痛苦：是买不到电软的郁闷。（北京 班富强）

在北京买不到杂志的话就直接找编辑部嘛，这么简单的事情还用我说？所以建议大家还是在杂志上市的第一时间购买，以免脱销后悔莫及。关注三栖人论坛或本人BLOG都可。

●每一期的电软都是我的快乐之源，每一次在第一时间从报刊亭老板那拿到新的电软都好幸福，痛苦就是我们学校的报刊亭有时候出得好慢，等得好痛苦啊，还有就是这一期的电击读不出来，怨念ing……（北京 张梦姣）

光盘如果出现读不出来的问题，请第一时间联系发行部并寄回，我们会负责进行调还。看了这么多来信，似乎咱们电软给大家带来的更多是痛苦……风某此刻陷入沉思……难道只有让杂志变成免费且每期第一时间送上门才能让大家解脱嘛……那样恐怕小编们也解脱而去了……

●电软给我最大的苦痛就是让我太快乐，养成了每期必入的良好习惯，因此错过一期我都会很难过。（福建 朱灵通）

你的苦痛我看好医，跟书店老板搞好关系，让他每期杂志到了第一时间通知你并给你留货即可。

●快乐是精神！痛苦是污染！你们放光盘的小袋很不环保，想个办法吧！（北京 杜江）

环保的确重要，不过也要考虑到杂志的成本，其实那个小袋子也不要乱丢，用来保存光盘很实用的。



CHECK! 风料理 下面是私人时间，谢谢

●嗯，《傻子日记》复活吧，风林，别人可以不知道这个，但你可不可能不知道吧……（辽宁大连 葛芸辉）

老读者来信，甚是感动。提《傻子日记》可能有部分读者不清楚是什么，虽然这篇以日记形式描写游戏玩家生活的短文只在闯家中陆续刊登了三期，但能让读者印象如此深刻，甚至过了这么多年还能提起，编者感觉的确是相当有必要再尝试一二。这方面恐怕就要多倚靠老读者的参与了，如果各位老朋友愿意花费点时间写篇五六百字的日记短文的话，就请发到编者的信箱吧，闯家必会留足够位置给属于我们这帮爱游戏爱电软的“傻子”们。

●猴子哥和块儿哥啊！我今天真倒霉啊！就是以为前天去理发店剪头的事情啊！我剪完头发，第二天到学校教室，一进教室，只听见全部同学异口同声地叫了一声“哇……”，当然啦！我被剪成平头了，老师都说我头发留长点好像好看点，有点气质，但家长看见头发一长就去剪，我最怕从大人口中说出剪头发这三个字，哎！我是不是得了剪头恐惧症啊……（贵州毕节 马安霖）

处理自己的发型还是上好一点的理发店师傅比较有发言权，不过像风某这样的大脸型选手无论到那里都是推荐小平头的，其实我还是喜欢留辫子啊……不过为了让女儿能分得清楚爸爸和妈妈在发型上的不同点，我还是打消了这个念头。

●最近有什么你个人值得推荐的电影或音乐吗，也请写出推荐理由：《通缉令》，比烂片《007 量子危机》强多了，里边悬念令人紧张无比。（长春 路天慧）

《通缉令》的游戏版似乎也不错，只是没注意何时发售，出了编者必然通知各位。

特别提示：以下栏目征集稿件——GAMEBAR（字数要求1300字）、闯关族的家（原创画稿，彩色黑白四格均可）、游戏攻略（6000字以内）、游戏研究（3000以内）。

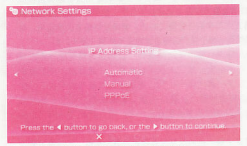
Dragon HotLine 龙哥热线

Q **亲爱的龙哥你好：我用PSP玩PS模拟器时本身游戏已经存档了，可再进入游戏时就读不了档了，存档文件有，可是无法载入。（北京 徐衍）**

A 出现你这种情况，一般有可能是以下两种原因中的一种：1、可能是记忆棒的质量问题，存档有损坏；2、可能是自制固件升级后某些存档无法载入的原因。第二种情况的话，可以试着用freecheat以及SED两个软件进行存档修复。PSP的存档数据，只要稍微有一点损坏立即就会辨认不出，原因有很多，比如不慎的操作、断电、记忆棒质量问题等等，但一般来说只要不是太严重还是能修复的。首先，检查主数据文件是否还存在，如果还存在，则修复几率已经提高到50%，如果不存在了，请在硬盘里找找有没有备份存档吧，没有的话请节哀。之后的具体修复建议你下载修复软件时看一下相关说明，人品好的话，还是有可能修好的。

Q **我买了PSP3000，由于是新手，现在发问：我想用PSP上网，可我们这儿比较偏远，没有无线网点啊什么的，那有没有其它办法啊？听人说好像买个什么卡插在电脑上就可以，具体怎样我也不明白，那麻烦你龙哥！急切盼望回答！（陕西岚皋 陈萌）**

A 这个简单，没有热点就自力更生呗。首先你要明白，PSP内置无线上网功能，和其他的无线笔记本一样，PSP上网并不需要线，只要在PSP兼容的无线网络覆盖地方，PSP就可以自动搜索到无线网络上网。通常最简单的办法，就是只要有兼容无线网络，PSP就可以上网。PSP兼容大部分的无线网络，如目前在展会或者一些商业场所上所覆盖的无线网络(如麦当劳、星巴克咖啡里就一般都会有无线



↑熟悉电脑网络的朋友设置这个会轻车熟路。

网络)，你的PSP就可以在那里上网。针对你所说的情况，我们可以自己搭建一个无线网络，只要购买无线路由器或者在PC上使用的无线网卡就可以了，注意在电脑端路由器的设置必须正确，使用无线网卡的话驱动也要安装无误，保证网络的正确性。简单点来说，在此网络下笔记本电脑能无线上网的话，PSP就能上网。设置方面，太细致的教程就不说了，龙哥提几个要点吧：Address Settings地址设置时一般选择EASY即可，如果选CUSTOM且不想选择IP自动分配的话，一般来说该IP地址的前三位要和使用的无线路由器IP地址一致，如果你所使用的无线路由器的IP地址是192.168.0.1，那么PSP的路由地址就应该是192.168.0.X，"X"可以是2-255的任一整数值，但是注意不要和已经该路由器上已经存在的IP地址冲突。子网掩码输入255.255.255.0即可。默认路由（Default Router）输入你所使用的无线路由器的IP地址，如上举例，就应该是192.168.0.1。

Q **全是PS2游戏《怪物猎人2》的：1、武器各色斩味的伤害修正系数？2、新星水晶，一角龙之心较高入手途径？3、弓第4段都是贯通？4、单机8星炎王龙怎么过？谢谢！（四川乐山 冯显佳）**

A 斩味就是刀剑的锋利度，在《怪物猎人2》中，红色为0.5，橙色为0.75，黄色为1.0，绿色为1.125，蓝色为1.25，白色为1.5。2、新星水晶？你玩的是中文版么？日文原名我记得应该是"**クリスタルノヴァ**"，可以玩排箱子游戏，AAAB的组合就有祖龙素材和它，有实力的就直接打红黑龙，是基本报酬之一。一角龙之心这玩意，PS2版属于怨念物，只有在打一角龙的时候会掉，打死以后挖，四合一的则是捕获后追加报酬，想要刷很多的话，基本没戏。3、这个，不大明白你这个问题想要表达什么？个人认为"贯通"是弓类里面最厉害的技能了，贯通不但可以贯穿怪物，还能增加一定攻击距离，LV越高攻击距离越长。贯通射击可以中断BOSS大部分攻击（虽然少数无法中断，例如大怪鸟和龙的冲撞攻击），而风压等却无效果，并且不受斩味影响，不用担心受弹，用贯通4甚至可以在很远地方打BOSS且不会被发现，BOSS视线范围之外攻击可能，这你还有抱怨？4、炎王龙与炎妃龙属于同种的古龙，但分布更为稀少。不同于炎妃龙头上的角冠，炎王龙头顶是两只巨角，浑身上下包围着火焰，身体呈红紫色，习性与炎妃龙一样喜好栖息在炎热的地区。其属性为弱龙弱水、耐火，完全根据猎人的轨迹追击，伤害巨大不说，还经常连着跳跃飞扑，只要被击中一下，经常就是被它连续击伤再加上炎风壁的灼伤。如果在火山与之对战的话，它会出没在一些极热的地区，注意带好足够的凉药。地面攻击方式主要有扫射火焰、定点爆炸、全智能冲撞、跳跃飞扑、前抓攻击、转身爪击、尾巴扫击、嚎叫；空中攻击方式为空中扫射。打的时候依然是要尽快地把它的双角砍掉，破坏炎风壁；当它在远处准备向你冲过来的时候，不要立刻移动，看清它的来向后，加速移动，再加上翻滚，迅速躲开它的冲撞。除此之外，它的定点火焰爆炸，需要躲的更远才行。对战炎王龙，事前的准备工作要做好，闪光弹和回复药带足，掌握好磨刀的时机，不要使用火属性的武器。

Q **最近新出的CG电影《生化危机·恶化》讲的是什么时候的故事？我看应该至少是在《生化4》前后了吧？（甘肃兰州 周南）**

A 非也非也，"恶化"的故事发生在2代，也就是浣熊市的生化事件结束7年之后。舞台设定在美国中西部某城市的机场，由于一起不明原因的事故，感染T病毒的丧尸再次出现在了人群聚集的城市中并引发了大规模的混乱。NGO成员的克莱尔赶往现场，在乘客中发现了一名丧尸。然而为时已晚，继保安被咬之后，在乘客、工作人员中感染逐渐扩散，机场的人们陷入了恐慌，局面一片混乱。接着，一驾已


↑在CG电影版的"恶化"中，克莱尔再次登场。

经起飞的客机紧急着陆，冲入机场大厅，从飞机上下来的乘客和机组人员竟然全部成了丧尸。策划这起事件的是当年浣熊市惨剧被害人的至亲，他得到了伞公司开发的T病毒，并要求总统公布七年前被政府掩盖的惨剧真相。白宫直属特工里昂受命前往机场，作为指挥官处理事态。里昂和当地特种部队的安吉拉合作行动，击退丧尸，救出幸存的民众。在救援过程中，两人数次身陷绝地，渐渐地，他们察觉到了事件背后的黑幕……本刊上期的电击光盘中有本片的精华收录以及剧情分析。

Q **最近网上流传着生化5在明年即将出PC版，你认为可能性大吗？如果真的出PC版的话，那么PC发售最晚是什么时候？（吉林长春 路天慧）**

A 不用我认为，CAPCOM已经官方确认了5代PC版的推出。最早是在08年6月份，国外游戏杂志对竹内润的采访中，竹内润谈到《生化危机5》不再是PS3平台独占，也将登陆Xbox 360和PC平台。虽然这个并算不上是官方正式公布，但也基本确认了PC版的《生化危机5》。之后，在08年11月初，CAPCOM不仅确认了《街霸4》的日版发售日，同时还在新一年游戏发售计划中透露了另外一款跨平台大作《生化危机5》，除了之前的家用机版以外，还将同时推出PC版的消息。根据英国媒体MCV的报道，在CAPCOM的2009年第一季度游戏发售计划中，将《生化危机5》的PS3、X360和PC版的发售日定为了2009年3月13日，看来很有可能会同时发售了。

Q 1、为什么生化3游戏存不了档？一天玩了存完档，第二天玩时档就全没在了？2、《大蛇无双》（不是魔王再临）里的魏国最后一关，远吕智怎么打？

（云南昆明 李金洪宇）

A 这个，你的名字真是少见呵。1、首先问一下，你玩的生化3是PS版还是PC版？这个问题得弄清楚，还有，即便是PS游戏，还得搞清楚你是用的PS、PS2还是PSP的模拟器在玩？这些都是问题，毕竟针对不同的情况，产生的原因也很多。一般来讲，存档不能的问题，首先的确认你在游戏中找到了色带在打字机处确实存好档了。然后，就得判断是不是记忆卡的问题了，如果你是用的PSP模拟器或是玩的PC版，就是另外一码问题，因此才建议你把玩的机种说具体点。如果用记忆卡玩别的游戏存档都OK，那么就可以判断记忆卡是好的，否则就是记忆卡出故障了。2、呵呵，你是想要问怎么干掉远吕智还是怎么打过这一关？说实话，单就干掉这个BOSS而言，龙哥个人以为在无双里面难度应该不至于需要写信来问的程度，莫非你是因为在PK远吕智时我方诸葛亮被干掉了？其实这个很简单，你只要不自己干掉开始时的敌人杂鱼，这样诸葛亮就会去打这些小兵，如此就可以放心去干掉远吕智了。

Q 1、PS2能用U盘放游戏吗？2、PS2上的《NBA live08》有汉化版吗？3、PS2上的金手指卡是什么东东？4、PS2上的左摇杆不灵能自己修好吗？

（四川达州 田振川）

A 1、"用U盘放游戏"是啥意思？存放、存储？虽然现在的大容量U盘都是白菜价了，把PS2游戏的ISO镜像文件拷贝到U盘里是没问题的，不过这也没啥大用。尽管PS2有USB接口，你可以将记忆卡中的记录文件通过专门的软件导入U盘中备份或是反其道而行之，但是存储在U盘里的游戏ISO，却无法通过这个接口在PS2上运行的。2、本作在PC上有正式的中文版，但是PS2上没有。3、就是一种金手指工具而已，PS2用的金手指分有卡和无卡两种，一种是和金手指盘一起带一块金手指卡用来存储金手指码的；另一种就是通过PS2记忆卡来存储金手指码。前者目前以AR系列为代表，后者以Xploder系列为代表。不过，"金手指卡"那玩意儿早就过时了，你在PS2上想用金手指的话，买张盘就行了，去游戏店跟老板说一声就成，D版的几块钱一张，推荐XPLODER V4。4、能，有工具的话可以自己动手，不然就去游戏店。不过一般的情况是换一个摇杆，原柄的话可以考虑换个摇杆，组柄的话还不如买个新的呢。



↑PS2原装手柄还是比较扎实的，很少出现摇杆损坏的情况。

Q 龙哥你好！小弟有几个问题请教：1、PSP2000是否能与PSP3000联机玩游戏？2、在《MHP2G》中，白速龙双刀在哪儿刷？电龙S套如何得到？闪光玉的合成材料是哪些？

（四川内江 练尧）

A 1、当然能，PSP各个型号之间都能联机玩游戏，没有问题，你放心吧。2、白速龙双刃需要的材料是白速龙的鳞、白速龙的皮、白速龙的鳞、龙骨【小】、G级券，主要就是打白速龙了。电龙S套各部件所需素材如下：电龙装面甲S，珍珠色的柔皮×2、坚龙骨×1、辉龙石×8、怪物的浓汁×3；电龙装炼甲S，白化的生肉片×1、珍珠色的柔皮×3、怪物的浓汁×6、生命粉尘×3；电龙装护手S，珍珠色的柔皮×2、灵鹤石×2、雷光浸出物×、上龙骨×2；电龙装甲裙S，白化的生肉片×1、珍珠色的柔皮×2、电统袋×2、生命粉尘×3；电龙装护膝S，珍珠色的柔皮×3、灵鹤石×3、王族圣甲虫×4、生命粉尘×3。闪光玉最好用没有任何属性的"素材玉"与光虫进行合成，这个合成配方概率成功最高，有75%，另外还有两个65%的合成配发如下：**ネンチャク**草、**ニトロダケ**、阳光石；**ネンチャク**草、石**こ**ろ、光虫。

Q 前些天入手了DSi，回家用老板给配的转换器充电时会发出"兹兹"的电流声，是不是所有的转换器都这样？后来我换了一个直插，原价120讲到380，算不算贵？

（北京 张梦璇）

A 有"兹兹声"是充电器的一种过电现象，有不少充电器都会有这样的声音，有的声音比较大，有的声音比较小，声音大的说明过电现象比较严重，这样会导致输出电压不稳定，影响电池的寿命……简单来说，因为DSi采用的是专门的充电器，无法与之前的DSL通用，无法在我国大陆地区直插，所以一般需要配一个电压转换器。如果转换器的质量好，那么声音就会很小或是基本听不到，如果转换器质量一般或是太次，就会有明显的杂音，你之前那个转换器明显是后者。至于"原价120讲到380"……这是怎么一回事？龙哥反复将此问题反复看了三遍，确认无误。一般讲价不都是往低了讲吗，您这可倒好，嫌钱多？（笑）虽然不明白你的意思，不过龙哥可以很负责任的告诉你：组装"直插"的市面价格是20元人民币………

Q 我的PSP接到电脑上以后，可移动磁盘上是PSP内部32MB中的内容。如何使PSP连接电脑后读取的是记忆棒中的内容？

（新疆库尔勒 丁千甫）

A 关于你的这个问题，如果你使用的是自制系统，那么在XMB界面下按选择键（SELECT），将"USB DEVICE"一项设为"MEMORY STICK"即可。这样，当PSP连接上电脑后，就会默认为读取PSP记忆棒里面的内容，而不是PSP系统内存里的东西。

Q 召唤龙哥，回答我的问题吧！1、《生化危机4》怎样得到电击枪？2、《FFX-2》怎样使用佩恩的斩骑王？3、《FF8》中有时会遇见幽浮，怎样得到它。问题完毕，你可以走啦！慢走不送，哈哈！等等，要回答完再走哦！

（四川省 许强）

A 1、普通模式通关后会出现一个专业模式，打通专业模式在武器商那里可以免费获得这把枪了。这把枪虽然威力比较大，但是蓄力的时间比较长，而且射击面也比较单一，没蓄满的情况下发射是闪光弹效果，蓄满了一击必杀，个人感觉不如火箭筒和芝加哥打字机来的好用。2、斩骑王的入手方法是在第一或第二章在**マカラ-ニヤの森・スフィアの泉**和**トワメル**对话4次，使用方法是战斗中将换装盘上所有的服装换一遍后，在换装菜单按提示按下R1键并确定即可，使用效果为物理攻击敌方单体。本



↑FF10-2中的斩骑王还是非常强大和好用的。

作新增的换装系统使得战斗打法有了许多新的技巧，例如因为特殊换装除了可以攻击外，还有多种的辅助效果，如HP回复、对对手加以攻击属性效果打击，最厉害的还是只要斩骑王不死，战斗不能的翼可以用另一个复生的。当然，翼全挂了就没法了。当斩骑王在SLV5的雷平原迷宫里拿到了HP界限突破的话，他和左右两翼就能突破HP的9999界限了，并随等级的提升而不断的增加HP，就成了3x9999以上的HP，HP量极猛。而且左右两翼还有"再起"的技能，能救活其中一个战斗不能的翼，但是斩骑王本身除外，因为它一死，佩恩也挂了，就只能用菲尼克斯之尾复活了。因为每次双翼的体力恢复技能恢复的HP是有限的，最多不超出2000的，而且还是随机加的，所以，当你的其中一个翼的HP下降到了1000以下时，不要急于为它加HP，用攻击或防御的技巧来战斗算了，因为这时敌人会拼命攻击你HP最少的一个翼，此时正好用斩骑王另一翼的"再起"来复活，之后一下子就有了1/2的HP，更为划算。在双翼的使用上，右翼主进攻，左翼主辅助。3、没法得到，只能与其战斗，这个是FF8的隐藏剧情。以下为有可能遇到UFO四个地点：**ウインヒル**附近的悬崖；**テインバ-**南方的海滩；**エスタ・カシュクバ　ル**沙漠,**セントラ**遗迹东方的岛上；**トラビアガ　デン**学院东方的一个半岛上。在这个四个地点来回走动，直到进入没有敌人的战斗。这时UFO会在远方出现，然后消失，同时可以看到各种被UFO劫走的物品。在这四个地点都遇到UFO后，再到**グランディディエリの**森陆行鸟之森北方的高地上搜索，打败UFO后可以得到一个"**エイジスの守り**"。让队伍中至少一个装备G.F.的"物品"，并且保证队伍中有5个以上的圣灵药。然后回到巴拉姆，在巴拉姆学院的遗址附近搜寻，会遇到一个叫**コヨコヨ**的外星人(以遇敌方式出现)，它会向你要万能药，连续给它5次万能药后，它就会给你一张卡片然后离开。如果直接和它战斗，胜利后可以获得一个加速器，但是就得不到这张唯一的卡片了。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：外面太阳好好，屋里小强乱跑

●大城市有什么好的，啥都贵。北京的ADSL宽带费用应该是全国第一吧，1M的包月都要138元，坑人不眨眼，其他省市这价格可以来个4M宽带包月送小灵通和话费了。靠垄断吃饭的国企，啥时候也让我们感受一下全国统一价呢？

●在这里给猴哥征下婚，有适龄女青年，喜欢游戏，对男性体重没有要求的请来信给风林收，由本人监督。

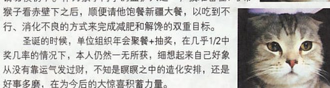
●最近办公室里小强越来越强势了，几次三番清剿都没有成功，数量丝毫不减。小编们又受不了杀虫剂的刺激，那味道，绝对影响健康，而且使我们这些靠脑力吃饭的脑力劳动者的脑细胞遭受严重杀伤。不知道北京的灭蟑行动什么时候能到我们这里……说起来，电视上在政府领导面前表现得很好的灭蟑过程，到了一般居民家里就成了蜻蜓点水，10秒钟搞定……这纯粹是面子事儿啊……



PERFECT：我也很想养猫……

猴子减肥的消息一直是同事们关注的焦点，大概各位读者也在杂志上有所耳闻了，不过由于猴哥最近的工作生活压力增大，加上不能在熟人在场的时候吃东西，所以精神开始抑郁，抓狂现象频繁出现，以至于中午请他吃饭也不来，而后用硫酸镁+可乐果腹（创意危险，请勿模仿）。作为猴子同学的监护人之一，我准备在7号带猴子看赤壁下之后，顺便请他饱餐新疆大餐，以吃到不行、消化不良的方式来完成减肥和解馋的双重目标。







圣诞的时候，单位组织年会聚餐+抽奖，在几乎1/2中奖几率的情况下，本人仍然一无所获，细想起来自己好象从没有靠运气发过财，不知是瞑瞑之中的造化安排，还是好事多磨，在为今后的大惊喜积蓄力量。



猴子：留痕难躲

最近比较少看海外的影视作品，因为一到周末家母要看各种电影电视剧，而她又不懂外语，也不喜欢看动画什么的（因为这个我小时候看动画没少被K过），所以除了国产作品之外，只能找点有国语配音的片子看。于是本人也有幸把TVB的《法证先锋》第一部从头到尾看了一遍，感觉还不错，虽然说《法证》是香港版的CSI有点不贴切，不过总体的制作水准是很高的，欧阳震华的演技一向被我欣赏，这次也很棒。因为没买质量低劣的压缩盘，我只能将下好的RMVB转成MP4拷进PSP里接电视看，又转又拷贝真是麻烦，还是直接买个RMVB播放器得了。接下来又得放第二部了，虽然很多人说2比1雷很多，但是出都出了总不能不看吧。

说起来《法证1》的主题歌《天网》很入耳，尤其是最后那段："法内看是对是错/公理将透视结果/别为祸/抹去罪作/未去罪过/终有天背负太多/留痕难躲……"短短几句话说明了法医物证学对犯罪的威慑，值得每个人去回味。



翅膀：这日子就是这么过的

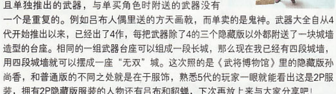
北京的天突然就冷了，这么多年也没见这么冷的时候，不过想起以前顶西北风骑车上学上班的日子，现在有地铁坐真是太幸福了，"骑车锻炼身体"这一理论被我完全无视掉，走路到地铁站不一样锻炼身体么，还省得冻手呢。

年关将至，身边的人似乎都忙着准备过年，计划旅游的去买车票，准备串门的三天两头逛超市购买年货，而我似乎除了游戏之外没什么别的娱乐项目，就去选购了一条看着挺顺眼的HDMI线，正好配上新的显示器相当的完美，不过闲暇时间却少了，忙碌的生活让时间也变得跟飞机一样快，明年的新年估计很快就会到来。

最近发现一个真理，自己似乎和NDS命相不合，只玩了半小时就会头晕眼酸，尤其是面对有一堆马赛克的游戏更是如此，希望眼镜的度数不要再深了，以后有机会还是要把一直计划的近视眼手术给做了。



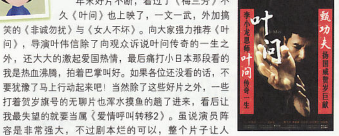
七曜：我有一座无双之城！



最近终于托朋友买齐了《真・三国无双5 武将博物馆》的全部隐藏版角色，还买了《真・三国无双5 武器大全》。通过包装的比较发现这居然是KOEI故意将一套产品分为套来卖。所有武器几乎都可以装到角色人偶的手上玩换装，而且单独推出的武器，与单买角色时附送的武器没有一个是重复的。例如吕布人偶里送的方天画戟，而单卖的是鬼神。武器大全自从4代开始推出以来，已经出了4作，每把武器除了4的三个隐藏版以外都附送了一块城墙造型的台座。相同的一组武器台座可以组成一段长城，那么现在我已经有四段城墙，用四段城墙就可以摆成一座"无双"城。这次照的是《武将博物馆》里的隐藏版孙尚香，和普通版的不同之处就是在于服饰，熟悉5代的玩家一眼就能看出这是2P服装，拥有2P隐藏版服装的人物还有吕布和貂蝉，下次再放上来与大家分享吧！



菜团：扬我国威 振我国魂



年末好片不断，看过了《梅兰芳》不久《叶问》也上映了，一文一武，外加搞笑的《非诚勿扰》与《女人不坏》。向大家强力推荐《叶问》，导演叶伟信除了向观众诉说叶问传奇的一生之外，还大大的激起爱国热情，最后痛打小日本那段看的我是热血沸腾，拍着巴掌叫好。如果各位还没看的话，不要犹豫了马上行动起来吧！当然除了这些好片之外，一些打着贺岁旗号的无聊片也浑水摸鱼的趟了进来，看后让我最失望的就要当属《爱情呼叫转移2》。虽说演员阵容是非常强大，不过剧本烂的可以，整个片子让人失望的很。所以，在片子多的时候推荐大家先看一些影评，找对了口味。

团子在这里祝大家元旦快乐，在新一年里事业有成、主机全收。

北斗：心无疆界行有界

to来自山东文登的赵振清同学：贺卡已收到，非常感谢！爬山一直都有坚持啊，只不过未必都会写在手札里而已，呵呵。近期有朋友撺掇着去练攀岩，思想斗争中，这玩意儿早晚都得练，总得学点技术活不是？也祝你元旦快乐！

圣诞节除了吃了份大腰子盖饭之外无其余活动——本来就是外来的节日，还是宗教节日，咱没事跟着瞎凑什么热闹？！当然，元旦和春节还是要好好庆祝的，本人已经虚腹以待了。



继续播报本人近期游戏进度：《心灵传说》一周目达成，全援护角色收集中；《PATAPON 2》刷素材升级猪头兵中，《陆行鸟不可思议迷宫DS2》还是第四章；《帝国时代 神话世纪》打穿一个势力的剧本。

小沛：绝对没我这么快乐

●北京的天气太冷了，但雪花始终没见一片，这个冬天真寂寞。

●Wii的《Let' s tap》很不错，特别适合在朋友聚会的时候作为游戏项目。PS2的胆子越来越大，360有的游戏它还真敢移植，勇气可嘉，但水平太差。

●工作很繁重，也比较开心。虽说现在整个世界的经济都不景气，但把心情放平和一点，还是可以过得很惬意的。在此，严重鄙视那些"向钱看"的人，别说你比我挣得多，但你绝对没我这么快乐。

●前不久开年会，抽奖，小沛空手而归，心有怨念……

●《电击收藏》现在已经步入正轨，小沛和同事们辛苦了这几个月，终于把光盘的质量提升到了其应有的水平。下一步要做的，就是不断更新节目的内容，增强精彩度和实用性，少不了也要恶搞一番。有些读者似乎没有条件在家看光盘，损失啊！



NINTENDO DS NDS	本刊译名：梦幻之星ZERO		2008年12月25日	
	动作角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	卡带	1-4人	512KB	全年龄

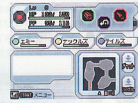
以ZERO名义诞生的梦幻之星！

本作的操作并不复杂，但快捷键很多，各种战斗相关的快捷键设置很重要，游戏的视角设计存在一定问题，最好熟练视角转换的节奏，不然游戏感觉会很累……

键位	功能	键位	功能
十字键	角色移动/菜单选择	L	视角回中/近敌后L为锁定敌人,可横移动
A	对话/确定/调查/快捷键	R	切换指令菜单
B	取消/快捷键	START	打开主菜单,此时角色不能移动
X	调查/按住X再按L或R键为转换视角	SECELT	切换下屏的大地图和写字板
Y	快捷键	触控笔	点击下屏的“作战”选择作战方针，写字板上写字画画等

和战斗息息相关的快捷键操作

本作的战斗基本都是通过快捷设置指令键来操作的，START键菜单的“バレット”即可设定六个键位的指令，默认为上面的动作栏，通过R键来切换下面三个的道具栏。动作栏不仅设定武器的轻、重两种攻击及回避，各种魔法也是设置在这里，可随意搭配，比如单设一个回复魔法可以节省回复药。道具栏除了恢复HP和PP的药外，最好设个复活同伴的药，对后期的战斗很有用。



↑多观察右下方的地图就绝不会迷路。

深入了解游戏内涵的单人任务

游戏以任务制进行，不管是单人流程还是联机游戏都是如此。单人任务分为主线任务和支线任务，用蓝色和红色两种颜色来区分，支线任务一般都是以前打过的主线任务，内容和BOSS都和原来的一样，只是地图会有变化。除了接任务外，还能选择直接去某个地图探险，接任务时第一项就是了，能自由选择带的同伴，主线任务则是固定的同伴不能选择。单人任务虽然不能像多人游戏那样联手合作，但潼关后会开启更高难度的游戏任务，还有那极为耗费时间的101层塔也要在潼关后开启，因此初上手的玩家最好先通关一遍再来联机，会体验到更多的乐趣，而且能接的任务也会随着单人流程而增加。



↑剧情中按住X键可快速跳过对话。

趣味无穷的联机同乐游戏

本作支持最多四人同时联机打任务，联机时只有建主的人才能接任务，其他人自动参加，联机没有剧情，完成任务干掉BOSS就OK了，可以任意随时打，联机时在存道具的地方可以互相交换手里的道具、武器装备和玛古，不过需要接受的人道具栏有空位才行，满了的话要清理下再交换。本作联机运行很完美，多人完全不卡。



武器装备的种类选择


↑多人游戏时可以根据喜好和需要互相搭配团队中的武器类型。

本作共分片手剑、双剑、大剑、爪、长枪、铳剑、大盾、短铳、长铳、机关铳、短杖、长杖等十余种武器，性能和对应的必杀技都各不相同，每个职业都可以随意装备各种武器。防具则只有对应的职业才能装备该防具，防具除了防御与回避力外，可供镶嵌的孔数也各不相同。武器和防具有自己的等级，玩家的等级需要达到该等级才能装备这件装备，比如一把12级的大剑，玩家如果是10级便不能装备这把剑，必须要升两级才能使用。

种族和职业对应的能力差异



种族和职业是一开始就要设定好的，游戏开始后就不能变了，外貌、衣服、声音等则可以在一开始的菜单倒数第二项更换。人类、机器人、新人类三个种族对应选择的职业所形成的能力和成长率都存在差异，最好根据自己的喜好事先决定好，这些数值虽然可以吃能力药来提高，但原始差异肯定是改变不了的。100级时种 族和职业对应的能力如下：

能力/职业	人类男战士	人类女战士	新人男战士	新人女战士	机器男战士	机器女战士
HP	700	685	674	653	882	853
PP	408	428	480	501	354	386
攻击力	468	450	423	405	504	490
防御力	244	230	212	203	292	277
命中力	243	255	266	278	280	294
回避力	240	252	297	327	144	153
法击力	288	306	359	377	239	266
能力合计	2591	2606	2711	2745	2695	2719

能力/职业	人类男炮手	人类女炮手	机器男炮手	机器女炮手
HP	595	581	775	754
PP	449	466	397	418
攻击力	337	324	396	369
防御力	180	174	207	201
命中力	323	338	342	357
回避力	264	276	168	180
法击力	288	301	257	275
能力合计	2436	2460	2542	2554

能力/职业	人类男法师	人类女法师	新人男法师	新人女法师
HP	602	574	568	546
PP	633	658	618	652
攻击力	306	292	279	270
防御力	167	158	140	135
命中力	203	212	160	169
回避力	264	273	266	278
法击力	452	466	484	493
能力合计	2627	2633	2515	2543

●迷宫中有时会遇到一种像粉红色兔子的小东西，打倒后会给好东西，但经常会装死，然后爬起来撒腿逃掉，留意一下别让煮熟的鸭子飞了。

●隐藏迷宫在游戏一周目潼关后开启，在接任务的柜台小姐那里接新出的六星任务，共101层的塔，中间不可存盘，基本上通一次要6小时左右，注意自己NDS的电量，别打半截没电了导致前功尽弃，塔里有很多最高等级的极品装备值得去刷。

游戏中一些有用的要素



●城市玩家一开始出来的地方左边有个下水道，里面除了有获得特典武器的密码机外，还有可以用结晶石交换道具的MM和一位打造装备的大叔，把战斗中得到的素材石交给他会给你做成强力的装备。

●有三种石头可以用来强化武器，分别对应星数等级不同的武器，根据武器星数强化上限也不同，一般来说等级越高的武器强化上限就越低，而只有当武器强化到最高级时才能进行武器属性的强化，要注意。

玛古——闯关杀将最好的搭档 解析玛古成长方向与性格特点

游戏中最神奇的就是这个随时伴随在身边的小伙伴了，不仅作为玩家的得力帮手，还能直接给玩家增加各种数值！玛古有着自己的等级和各项能力，这些数值的培养提升都是通过玩家喂给它武器装备来提升的，提升后的数值都会附加给玩家自己。即使交换给其他玩家玛古的数值也会保留。各项数值的培养详细如下：

能力	提升方法
レベル（等级）	玛古的等级即为四项基本数值等级之合
シンクロ率（同步率）	对玩家的支援意识，玛古每升一级加3，玩家死亡一次减10
パワー（力量）	喂给打击系武器提升（剑、长枪等）
ガード（防御）	喂给防具来提升
ヒット（命中）	喂给射击系武器来提升（铳、大炮等，注意铳剑也算射击类）
マインド（法击）	喂给法术系武器提升（法杖等）

玛古的光子爆发

当玛古10级以后，在战斗指令中选择PBチェイン，槽储满之后即可同时按L+R发动玛古的光子爆发技，效果根据玛古的等级和种类共分四种，NPC同伴并不会自己发动，玩家按住L+R不放时同伴会主动上来和玩家一同发动连协技。四种光子爆发的效果：

名称	发动效果	同伴连协时的效果
グラニル	对前方范围进行带一定几率即死效果的攻击	提升即死的几率
パシファル	对周围进行带一定几率麻痹的攻击	提升麻痹的几率和延长麻痹效果时间
ミドガル	提升自己的攻击力、防御力与法击力，降低敌人的能力，持续时间约20秒	提升效果的时间
フロージル	PP值无限	两人时蓄力时间减半，三人时攻击必定会心，四人时恢复所有异常状态并进入无敌状态

玛古的成长

玛古根据自己的性格和玩家的培养方向会产生种种不样的进化路线，当玛古10级后便会根据当前能力进行第一次进化分支，30级时进行第二次，60级时第三次，最后还可通过喂食特殊物品成长为特殊形态，外貌与能力都会有着千变万化的成长类型，有些还会长出可爱的小翅膀，十分有意思，如果想培养出最适合自己的玛古，就要事先做好规划，有计划地养宠物才是个好主人嘛。玛古进化成长路线如下：

形态等级	名称	进化方向	光子爆发种类	等级要求
第一形态	マグ	默认	无	初期
第二形态	ユル	力量	グラニル	LV10
第二形态	エオー	防御	ミドガル	LV10
第二形态	イース	命中	パシファル	LV10
第二形态	イング	法击	フロージル	LV10
第三形态	オセル	力量＞其他	パシファル	LV30
第三形态	エオロー	防御＞其他	フロージル	LV30
第三形态	ペオース	命中＞其他	グラニル	LV30
第三形态	ディーグ	法击＞其他	ミドガル	LV30
第三形态	ソーン	力量＞其他	グラニル	LV30
第三形态	マレイ	防御＞其他	ミドガル	LV30
第三形态	テルー	命中＞其他	パシファル	LV30
第三形态	ニイド	法击＞其他	フロージル	LV30
第四形态	ウラド	力量＞防御	ミドガル	LV60
第四形态	ウイン	力量＞命中	パシファル	LV60
第四形态	シャト	マインド＞力量	グラニル	LV60
第四形态	シャト	力量＞法击	フロージル	LV60
第四形态	ティルナ	防御＞力量	グラニル	LV60
第四形态	ベオーク	防御＞命中	パシファル	LV60
第四形态	ラーグ	防御＞法击	フロージル	LV60
第四形态	アンスール	命中＞力量	グラニル	LV60
第四形态	ハガル	命中＞防御	ミドガル	LV60
第四形态	シグ	命中＞法击	フロージル	LV60
第四形态	シグ	法击＞命中	パシファル	LV60
第四形态	フエオ	法击＞防御	ミドガル	LV60
稀有形态	ラッピー	喂给ラッピーの心	继承原来的光子爆发	LV60以上
稀有形态	ぷよぷよ	喂给ぷよの心	继承原来的光子爆发	LV60以上
稀有形态	アーカーズ	喂给アーカーズの心	继承原来的光子爆发	LV60以上
稀有形态	フエミニ	喂给フエミニの心	继承原来的光子爆发	LV60以上
稀有形态	ラダム	喂给ラダムの心	继承原来的光子爆发	LV60以上

捉摸不定的玛古性格

每只玛古都有自己的独特性格，天生的性格可以通过喂食特定的物品来改变，因性格不同，玩家在任务中所处的境况玛古会做出种种不一样的举动，有的会恢复玩家的体力有的却会给玩家加攻击力，甚至给玩家加无敌，而且喜欢吃的东西也都不一样。影响同步率的升降。

依玛古的性格所形成的支援动作如下：

攻击型性格			
玩家状态/玛古性格	やんちゃ（调皮）	暴れん坊（野蛮）	慎重
移动中	攻击强化（小）发动几率（低）持续时间（中）	攻击强化（大）发动几率（低）持续时间（中）	攻击强化（小）发动几率（低）持续时间（长）
HP33%以下	无	无	HP回复（小）
异常状态时	无	恢复（低）	恢复（低）
BOSS战前	攻击强化（小）发动几率（中）持续时间（中）	攻击强化（大）发动几率（中）持续时间（中）	攻击强化（小）发动几率（中）持续时间（长）
玩家死亡	无	复活（低）	复活（低）
能量槽MAX	攻击强化（大）发动几率（高）持续时间（长）	攻击强化（大）发动几率（高）持续时间（长）	攻击强化（大）发动几率（高）持续时间（中）
喜欢的食物	打击、エレメント矿石	打击、エレメント矿石	打击、エレメント矿石
决定性格的要素	无	力量或命中最高	防御或法击最高
性格改变	无	连续喂5次打击或射击	连续喂5次法击或防具

大食型性格			
玩家状态/玛古性格	食いしん坊（贪吃鬼）	变わり者（怪人）	气まぐれ（心血来潮）
移动中	PP回复（小）发动几率（低）	HP回复（小）发动几率（低）	攻击强化（大）发动几率（低）持续时间（长）
HP33%以下	无	HP回复（小）发动几率（低）	HP回复（大）发动几率（低）
异常状态时	无	恢复（低）	恢复（低）
BOSS战前	无	防御强化（大）发动几率（低）	持续时间（长）
玩家死亡	无	复活（低）	复活（低）
能量槽MAX	PP回复（小）发动几率（高）	无敌 发动几率（高）持续时间（短）	无敌 发动几率（高）持续时间（短）
喜欢的食物	全部（什么都喜欢吃）	全部	全部
决定性格的要素	无	最高的是命中或防御	最高的是力量或法击
性格改变	无	连续喂5次射击或防具	连续喂5次打击或法击

回复型性格			
玩家状态/玛古性格	愈し系（治愈系）	のんびりや（悠闲自在）	寂しがり（感觉寂寞）
移动中	HP回复（小）发动几率（低）	HP回复（小）发动几率（低）	HP回复（小）发动几率（低）
HP33%以下	HP回复（小）发动几率（低）	HP回复（大）发动几率（低）	HP回复（小）发动几率（低）
异常状态时	恢复（低）	恢复（低）	恢复（低）
BOSS战前	无	无	无
玩家死亡	无	复活（低）	复活（低）
能量槽MAX	HP回复（大）发动几率（高）	HP回复（大）发动几率（高）	HP回复（大）发动几率（高）
喜欢的食物	法击或敌人素材	法击或敌人素材	法击或敌人素材
决定性格的要素	无	最高的是力量或法击	最高的是命中或法击
性格改变	无	连续喂5次打击或法击	连续喂5次射击或防具

防御型性格			
玩家状态/玛古性格	引っ□み思案（畏缩不前）	意地っ张り（固执）	心配性(爱操心)
移动中	防御强化（小）发动几率（低）续时间（中）	防御强化（小）发动几率（低）持续时间（中）	防御强化（小）发动几率（低）持续时间（长）
HP33%以下	无	防御强化（大）发动几率（低）持续时间（中）	HP回复小发动机率（低）
异常状态10	无	无	无
BOSS战前	防御强化（小）发动几率（中）持续时间（中）	防御强化（大）发动几率（中）持续时间（中）	防御强化（小）发动几率（中）持续时间（长）
玩家死亡	无	复活（低）	复活（低）
能量槽ＭＡＸ	无敌 发动几率（高）持续时间（短）	无敌 发动几率（高）防御强化（大）	发动几率（高）持续时间（中）
喜欢的食物	防具、アトマイザー系道具	防具、アトマイザー系道具	防具、アトマイザー系道具
决定性格的要素	无	力量或防御最高	命中或法击最高
性格改变	无	连续喂5次打击或防具	连续喂5次射击或法击

培养出自己最喜欢的玛古



玛古成长后会改变自己的外型，有些还会变成非常有意思的外貌，比如戴了一个忍者头巾，变成一个像小熊一样的东西，还有的像高达，有的像片翼天使……可谓千奇百怪。玛古的颜色可以在建人物时选择，有些特殊玛古颜色是固定的无法改变。而如果想免费刷玛古的话就建个新人物再把他的玛古放入物品箱就行了。

武器的强化与附加效果

每件武器和防具都可以用战斗中得到的强化石来强化能力，增强这件装备的实力，每把武器还可附加一种元素（附加效果），如毒、麻痹等，能让战斗更为有利，玩家可以用战斗中得到的元素矿石来为称心的武器添加效果，在卖道具的MM对面那个机器人那里就可以使用这种矿石。

武器的附加效果及所需的合成矿石表

名称	附加效果	所需合成矿石
ヒート	燃烧(一定几率附加燃烧状态)	ヒ－トエレメント
アイス	冻结(一定几率附加冻结状态)	アイスエレメント
スタン	麻痹(一定几率附加麻痹状态)	スタンエレメント
ライト	混乱(一定几率附加混乱状态)	ライトエレメント
ダーク	猛毒(一定几率附加猛毒状态)	ダ－クエレメント
スロー	迟钝(一定几率附加迟钝状态)	－
ヅエル	敌攻击力、法击力下降	ジエルエレメント
ザルア	敌防御下降	－
ヘブソ	即死（一定几率将杂鱼一击必杀）	－
ソウル	愤怒（濒死时攻击力上升）	ソウルエレメント
ドロー	HP吸收(一定几率吸收敌人HP，但效果不明显)	ドロ－エレメント
ハート	PP吸收(一定几率吸收敌人PP，效果也不明显)	ハ－トエレメント
メセタ	金钱吸收(一定几率偷盗金钱)	メセタエレメント
エクス	经验上升(一定几率增加击倒敌人后获得的经验值)	エクスエレメント
ライフ	自己牺牲(增加50%伤害，但命中一次敌人扣自己当前HP的25%)	ライフエレメント
セレブ	金钱消费(命中一次增加10%伤害，但扣除每次40块钱)	セレブエレメント
リスク	反射(命中敌人时一定几率增加伤害，但自己扣HP，LV2时一次扣7格)	リスクエレメント
カオス	随机附加一种负面效果	－

密码特典武器

当故事模式流程推进到第三个迷宫结束后，就可以从井盖进入城市下水道（位置就在读档后玩家一开始出现的地方左边），里面有个能输入密码的密码机，目前已知的5组密码可以得到相应的5把武器。前四个都是SEGA推出的著名游戏中的东西，是预约特典里附送的，第五个是杂志，第六把是神龙巫女的蛇杖，和IUMP盾一样是12月25日SEGA圣诞PARTY上公布的密码武器。

←↑这六把武器都是20级才可使用的强力武器，强化后能在后期战斗中起不小的作用。

武器	密码	出处
炮剑ブレイドカノン	3489–9723	PS2《光明之风》里シーナ的那把心剑
セルベリアの枪	4137–5476	PS3《战场女武神》里セルベリア使用的长枪
みっくみくのネギ	8331–7716	预定09年发售的PSP《初音ミク》里的长葱
ヴァリアント	5247–3115	NDS《燃烧驱动》里的东西
Vジャンプシールド	4841–9476	《少年跳跃》牌盾牌……
カドゥケウスの杖	8741–4615	似乎与日本神话有关，不过《光明之风》的琉娜也叫神龙的巫女……

跨越两百年岁月的种族羁绊

本作主要卖点是联机游戏，不过单人故事模式还是必须要过的，关系到很多要素的开启和可接任务的数量种类。游戏根据玩家所选择的种族，故事模式的剧情和流程关卡也会有所不同，关卡任务出现的顺序也会不一样，但任务中有关战斗的内容还是一样的，因此不用太在意，如果想看全剧情可以建三个角色玩三周目。下面的流程以人类男战士为准。

溪谷的王者

地点：格拉西亚溪谷

选择好主人公后来到都市，一进门就见到一名叫卡依的小哥，一阵寒暄之后说要去拜见市长，进入上面的大厅，左边柜台是接待处，左边招待小姐可以存取道具，右边的小姐则是接任务的，先进入右边的市长办公室，见到了憨态可鞠和蔼可亲的市长大人，会询问玩家一些问题。之后出门，遇到一名叫格雷的派克头兄贵，被告知溪谷方面感知到了异常的能量波动，要求前去调查。柜台处出现任务，可以先回到大厅外的武器道具店稍做整备，准备就绪后就可以出发了，柜台处继续向里走，进入魔法阵的中央传送到任务区域——溪谷。

第一个任务，任务中会有很多关于游戏的提示，任务也很简单，可以上来熟悉一下操作，卡依会暂时成为同伴帮助玩家一段时间。任务分为一个个区域依次推进，通往下一个区域的入口开始都被红色的光线拦着，全灭本区域的所有敌人后才能将之开启前往下一个区域，注意观察入口的提示颜色，白色是没去过的区域，绿色是以前去过的区域，留意下应该不会迷路。这里的敌人都是一些很弱小的蛇兔猪狗之类的杂鱼，可以轻松搞定。一路杀到一座桥前面，邂逅到从天而降的少女萨莉莎，还没套好热乎前方区域出现一头火龙，第一个OSS战开始。

BOSS战——火龙。本作的BOSS战由一个白色传送点进入，进入前要做好准备。BOSS火龙实力十分强劲，攻击手段相当丰富，第一次打到这里会感到很难打，最好把道具快捷键预先设置好。火龙站原地喷火时是攻击的好机会，从侧面绕上去多打几下，留意它的“散步式”，被踩到脚会蹭掉很多血，打尾巴时要小心它的甩尾，打掉一定血量后火龙会飞到地图下面，然后做多方向的俯冲撞击，一定要多旋转视角观察火龙的出现位置，一旦看它冲过来就赶紧回避闪开，空中火球也要这么闪。注意在火龙落地时经常会伴有冲击波会伤人，不要急于上前，落稳了再上去打，火龙体力比较高，很考验玩家的操作技术与耐心。这只火龙设计得相当出色，很能代表本作强调战术与操作的战斗节奏，成功拿下后很有成就感。

雪原调查队搜索

地点：利昂雪原

打完火龙后从传送点回城，带萨莉莎去市长办公室，一番繁琐的询问之后决定让她留在这里，出门后接到调查队在雪原失去联络的消息，柜台处接任务，与卡依和萨莉莎一同前去搜寻调查队的踪迹。

这次有两名同伴随行，战斗轻松了很多，萨莉莎会恢复体力的魔法，能节省不少恢复药，战斗时注意保护一下。雪地上的敌人并不强，主要是一些雪兔子，要注意的是那种个头很大的雪猩猩，攻击力和攻击范围都比较大，绕到侧后面打较好。本任务不长，前进几个区域后遇到一名调查队员，要求前去救他哥哥，再往前走一段就会看到那位老哥被两只雪猩猩围攻，上去解救。

BOSS战——雪猩猩两只。对比之前的火龙这两只雪猴子就简单多了，照平时杂兵那么打就可以。轻松摆平后，一只雪猩猩偷袭萨莉莎，眼看就要打中之时被一名神秘男子救下，从其话语间似乎认识萨莉莎，而且对主人公等人类很不友善，抛下几句话后扬长而去。



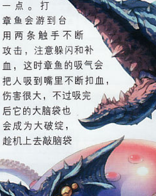
机械的朋友

地点：机械的朋友

郁闷地回来后，在城中的机器人族处打听到有关20年前消失的历史“大空白”的事情，传说那场灾难让大多数机械族人进入了沉眠，月之族失去了消息，人类也只有少部分幸存了下来。受一名叫尼可拉的大叔委托，主人公们前去奥泽特湿地带寻找走失的机器人奥基。

接任务后来到阴雨连绵的沼泽地，在浮桥上不断前进，这里有很多地上的钉板，注意在钉子收起来时快速通过，其他没什么特别的。敌人当中会出现飞在空中的大鸟，体力较高，会回旋攻击，多个一起出现时有点麻烦，最好和同伴合力集中歼灭。在一个区域找到那个机器人奥基，不过他只剩下了头部，还不能参加战斗，接着往里走，萨莉莎被触手袭击，没说的，惩治吃豆腐的凶手！

BOSS战——章鱼。此处场地是一个圆环形的台子，章鱼出现在中间的池子里用几只触手攻击，触手抬起来时要不断游走躲避它的拍击，缩回去时也要如此来躲避触手的刺击，当触手落停到台子上时即可上去猛攻触手，章鱼回转攻击时躲到台子边缘即可。章鱼吸气后会喷让人中毒的污秽物，躲远一点。打到一定体力后章鱼会游到台子外围用两条触手不断地交叉攻击，注意躲闪和补血，这时章鱼的吸气会把人吸到嘴里不断扣血，伤害很大，不过吸完后它的大脑袋也会成为大破绽，趁机上去敲脑袋



能造成很大伤害，不消几次章鱼就沉底翻白眼了。



与过去的邂逅

地点：废弃都市帕鲁

回来后先去找市长打招呼，出来后尼可拉大叔又提供了一条线索，古代的废弃都市可能隐藏着有关“大空白”的情报，建议主人公一行前去调查，而且那里曾经住着不少机器人，因该能找到适合奥基的身体部件。

柜台接新出现的任务，来到废弃都市，这里有一种红色箱子，打中会爆炸，可以把敌人引过去炸死，但别炸到自己和同伴，很疼的，敌人中很多宝箱怪，还有会远程攻击的飞行机器，要优先予以歼灭。前进一段路后发现失去头部的机器人部件，正好用来和奥基组合，之后机器人奥基也加入战斗队伍了，他是远程射击手，而且对异常状态免疫。继续向前推进，如果没路了就回原来的区域找新开启的区域入口，注意观察下屏的地图绝对不会迷路。来到遗迹深处，又见到了那名神秘男子雷威，得知原来他和萨莉莎都是本应该消失了的月之族新人类，但萨莉莎拒绝继续服从于他，雷威决定处决叛徒，放出两架飞行机器攻向我方。

BOSS战——钻井机和装甲车。敌人BOSS有两个，浮在地上的装甲车会开炮和冲撞，飞在天上的钻井机会用钻头钻地，不要理会钻地的，集中对付装甲车就行，装甲车会不停地在场地间转悠，因为游戏视角很成问题，要尽量多用L键转换视角来追着它猛打，一看到它停在某处就闪开躲避它的冲撞，反复很快就能搞定，另一个钻井机钻地和钻出时不要靠近，会附加减速的异常状态，干掉装甲车后获胜，雷威吃了败仗，认为这是三种族联手的结果，抛下几句狠话后狼狈逃走了。



遥远的旅途

地点：洞窟遗迹马卡拉

还是去找市长，报告了有关月族新人类的事情，正在大家沉思默想之时，城市突然遭到了大批不明飞行器的袭击，众人纷纷拿起武器奋勇反击，击退之后收到情报，。世界上的其他城市也遭到了同样的袭击，众人断定是月族为报复人类而发起的无差别攻击，目前唯一的办法就是去月球找新人算帐，众人商议之后决定从马卡拉洞窟内隐藏的传送装置去月球，接任务后出发。

本关敌人强度明显增强，最好有10级以上的武器装备在手会轻松一些。从地下钻出的偃鼠回避率很高，绕到身后来打能躲开它的爪子，蝙蝠经常一群一群地出现，飞来飞去的，最好用大范围的武器和招式来群殴，大剑、魔法效果都不错，地上有会发射激光的小炮台，如果要砍坏的话就离远点，打爆它会爆炸。那种蓝色像穿山甲一样会跳来跳去的怪物一般都两个一起出，看到它团起来就立刻闪躲开车轮撞，等它停下来就就上去痛扁，停下来时它没有任何抵抗力。到达传送装置前，遇到大批穿山甲围攻。

BOSS战：大批穿山甲。又是一个凑数的杂鱼战，穿山甲还是两个一起出，没什么好说的，认准一个猛敲轻松愉快，不过后面会有同时出三个的，这时就要小心了，如果被车轮战围攻的话就注意回复，同伴死了就用道具救活，速战速决应该就没什么问题。之后卡依为掩护我们另外三人陷在了虫子群中，在萨莉莎的哭喊声中传送装置启动，三人一同飞向了月球……



被揭开的真相

地点：月球基地阿尔卡布兰特

醒来后发现三人已经在月球了，天上的地球很漂亮，还没来得及发情做诗，雷威那家伙带着一群士兵包围了三人，逼迫三人投降，正在双方要大打出手之时突然一阵白光闪起，三人被一名新人类女子救走了，安全之后三人得知她叫阿娜，并且住在月球的新人类并不都是坏人，只是很多人被一个叫玛萨的生体电脑蒙骗了而已，200年前的灾难也是这个电脑干

玩家的称号

称号是前作《梦幻之星P》就有的东西了，主要是一种收集要素，可以挂在自己的资料上，联机时炫耀用……本作的有些称号收集难度很高，要想全称号制霸的话就要有摔机的觉悟。

称号名称	收集条件
龙を奪つ者	击破5次BOSS飞龙
悪魔を狩る者	击破5次BOSS章鱼
齿车を止める者	击破5次BOSS合体机器人
过ちを止める者	击破5次最终BOSS第一形态
光をもたらす者	击破5次最终BOSS第二形态
神速の讨伐者	60秒以内击破BOSS飞龙
神速の狩り手	60秒以内击破BOSS章鱼
神速なる制止者	60秒以内击破最终BOSS第一形态
神速の救世主	120秒以内击破最终BOSS第二形态
エネミーバスター	讨伐1000个敌人
デストロイヤー	讨伐5000个敌人
????	讨伐10000个敌人
オールバスター	怪物图鉴100%
シティの守护者	全15个N难度任务完成
世界の守护者	全15个H难度任务完成
永远への挑战者	通过N难度的塔(报酬为物品携带数上限增加5)
最果てを见た者	通过H难度的塔(报酬为物品携带数上限增加5)
ピッツァフリーク	发现ココ.ハット
スイーツハンター	发现甜品屋(溪谷)
ウサニーハンター	发现兔子乐园(雪原)
デュエリスト	发现斗技场
新米ハンター	等级到LV3
ルーキーハンター	等级到LV10
ノーマルハンター	等级到LV20 (报酬是物品携带数上限增加10)
リードハンター	等级到LV30
エースハンター	等级到LV40 (报酬是物品携带数上限增加10)
ベテランハンター	等级到LV50
スーパーハンター	等级到LV60
マスターハンター	等级到LV70
ヒーローハンター	等级到LV80
传说のハンター	等级到LV90
等级到した者	等级到LV100

称号名称	收集条件
道を求めし者	强化能力药吃到上限为止
パワーヒッター	最高一击伤害输出超过300
グレートヒッター	最高一击伤害输出超过600
アルテマヒッター	最高一击伤害输出超过1800
悲剧のヒーロー	受到的最高一击伤害超过300
チェインエース	达成10 CHAIN
チェインヒーロー	达成25 CHAIN
若きカリスマ	对NPC下达指令100次
仲间を持つもの	进行过联机模式
コメンテーター	聊天涂鸦发送100次
トレーダー	累计用10个フォトンドロップ交换过物品
ヘビートレーダー	累计用50个フォトンドロップ交换过物品
オールトレーダー	累计用100个フォトンドロップ交换过物品
ネコとフレンド	摸过街里所有的猫(共三只)
化マス	装备曾经强化到上限
片手剑コレクター	收集50%的片手剑
大剑コレクター	收集50%的大剑
双小剑コレクター	收集50%的双小剑
长枪コレクター	收集50%的长枪
爪刃コレクター	收集50%的爪刃
大盾コレクター	收集50%的大盾
两剑コレクター	收集50%的两剑
短铳コレクター	收集50%的短铳
长铳コレクター	收集50%的长铳
铳剑コレクター	收集50%的铳剑
机关铳コレクター	收集50%的机关铳
大炮コレクター	收集50%的大炮
光子炮コレクター	收集50%的光子炮
长杖コレクター	收集50%的长杖
短杖コレクター	收集50%的短杖
飞刃コレクター	收集50%的飞刃
龙器传承者	ドラゴンホーン入手
两剑の创始者	ダブルセイバー入手
空飞ぶ魔女	ウィッチブルーム入手
きらめく月光	ブライトムーン入手
笑う死神	カラミティソウルを入手
マグトレーナー	培养的玛古进化到第四形态
マグコレクター	培养的玛古进化到稀有形态
ザ・ミリオネア	所持金钱达到100万
称号マニア	获得30个称号

的好事，现在需要的是团结三种族的力量，目标锁定，三人立刻前去阿尔卡布兰特基地。

开打前最好用道具回城补给一下，武器该改造的改造，玛古该喂的喂，注意提升武器的命中，做好准备后就出发。这个基地里的敌人回避率出奇的高，经常会打MISS，飞来飞去的机器人十分烦人，视角转换不便的缺点在这里将会有深刻的感受，最好的办法是把不停转圈的机器逼到墙边用自己的身体挡住它的去路，它就只能乖乖地停在那里被我们打，不过还是经常会MISS……一群群出现的小机器人优先打领头的黄色机，这里还是要发挥大范围武器的优势。地上的炮台机关等东西别忽略了，不打掉的话烦人的很。迷宫很长，如果药不够了就回城补给。中间有个区域奥基会换上新的机器人身体，不过感觉没什么不同……通过若干个区域后，又遇到了雷威（我为什么要说又？），这家伙似乎被玛萨电脑毒害得不浅，不听我们苦口婆心的劝说，那就来吧用拳头让你清醒一下。

BOSS战——合体机器人。好眼熟的钻井机和装甲车，这次它们合体成一个大型机器人来打我们。BOSS依然会像杂鱼一样来回飘着移动，注意视角，躲在他脚底下砍他脚脖子就行，它附带减速的射击打不到这里，不过要小心它的锤地攻击，好在伤害不大，BOSS的冻结光线+一刀斩连续技威力极强，不过躲在它脚底下一般也打不到，听到BOSS发出警铃声音后地面白色部分会发出无差别伤害攻击，站到黑色部分就没事情，BOSS分离成钻井机和装甲车时是无敌的，专心回避吧，不要想着占便宜了。这个BOSS有一定难度，比较考验技巧战术，尽量快一点解决不然对我方不利。



最后一战

地点：黑暗神殿

雷威还没来得及吃惊自己的失败，玛萨电脑就已经决定将他放弃了，并宣称将灭绝地球上的生物。和阿娜合流后，众人决定兵分两路，阿娜带着大部队去捣毁玛萨的能源炉，主人公一行则去直接找玛萨算帐，这时雷威出现，一番劝说之后加入了我方队伍，四人团队终于又齐了，向黑暗神殿进发。

最后的战斗了，做好充足的准备再来。黑暗神殿路不长，但敌人很强，攻击力和回避力都相当高，最好不要和同伴站在一起以防那种像长腿一样的家伙群攻，遇到大家伙就轮着放几个蓄力攻击快速击倒减少不测。新加入的雷威是打近战的，帮了不少忙。这里的敌人分黑白两种，黑色的要比白色的厉害。地上的小炮台这回不能打了，只有全灭敌人才会停止运作，之前自求多福吧。进入全屏白色的神殿深处后，终于见到了这个曾被人类制造出来的，号称神的生体电脑，还是个女神，在激光地图兵器被阿娜那边破坏后，恼羞成怒的玛萨女神狂吼着要消灭所有种族，兄弟们抄家伙开工了！

BOSS战——玛萨女神。最终BOSS共分三个形态，第一形态可用变态来形容，最好有300以上的防御力做保证。这里可活动的场地很小，BOSS放出的四个陀螺血相当厚，长得还都一样，打时小心他们放出的电球，BOSS的倒计时电网可以出现在场地任务地方，威力超高且很难躲避，体力尽量保持全满状态。用尽一切办法做掉三个陀螺后女神会靠近平台进入第二形态，这时就简单多了，留意她的砸地攻击就行，上去猛敲没一会女神就扑街了。之后还没完，又蹦出一只像黑金鱼的怪物，招数都很恶心，不过只要紧贴着它头稍微靠后一点的地方大部分攻击就会打不到你，不用客气全力招呼吧，拆了这条死鱼后世界终于清净了，至于结局动画就自己来欣赏吧！

注：通关后会提示存档，之后开启二周目游戏，追加新的六星任务，有信心的话就去挑战更高的境界吧！



「高达无双2」依然是由KOEI和BANDAI联合出品的无双类作品。本作的素质之高，令人惊喜。甚至可以说KOEI自从08年推出「战国无双2」以后，再没有制作出如此优秀的作品。本作中丰富的任务模式，以及针对前作改进的战斗系统，都让本系列到达了一个新的层次。□文七曜

PS3 / X360 / PS2	本刊译名：高达无双2			2008年12月18日
	动作	BANDAI&KOEI	7800日元	日版
	BD/DVD	1-2人	315K	全年龄

一机当千！用钢铁演绎宿命之战！真·高达无双！高达续写无双传奇！

本作做为《高达无双》系列的正统第二作，表现非常抢眼，以ν高达VS萨扎比、强袭自由高达VS命运高达，一老一新的宿命之敌为代表，通过各种任务模式的诠释，使得高达演绎的无双作品别有趣味。本次新加的机体各个都独具魅力，使得整个作品都充满了个性。



全人物任务模式（MISSION）出现条件

姓名	出现条件	姓名	出现条件
アムロ・レイ	アムロ官方模式全部完成，包括"逆袭之夏亚篇"	プルツー	ジュドー官方模式完成
カイ・シデン	完成Friendship任务"软弱者！2"	ギュネイ・ガス	完成Friendship任务"ギュネイ救援"
ハヤト・コバヤシ	完成Friendship任务"ハヤトの依赖"	クエス・パラヤ	读部件"オールドタイプに兴味はありません"后，完成自由任务"人类の革新"
スレッガー・ロウ	完成Friendship任务"スレッガー决死の特攻"		
シャア・アズナブル	シャア官方模式全部完成，包括"逆袭之夏亚篇"	シーブック・アノー	初期可用
ランバ・ラル	完成Friendship任务"ドズルの极秘依赖"	セシリー・フェアチャイルド	シーブック故事模式通关（副机师）
マ・クベ	完成Friendship任务"キシリアの极秘依赖"		
ドズル・ザビ	完成Friendship任务"地球侵攻作战"	ウッソ・エヴィン	初期可用
カミーユ・ビダン	カミーユ官方模式完成	カテジナ・ルース	完成Friendship任务"力を我が手に2"
クワトロ・バジーナ	シャア官方模式全部完成，包括"逆袭之夏亚篇"	ドモン・カッシュ	初期可用
エマ・シーン	カミーユ官方模式完成	东方不败	初期可用
パプテマス・シロッコ	カミーユ官方模式完成	ヒイロ・ユイ	初期可用
ジェリド・メサ	カミーユ官方模式完成	ミリアルド・ピースクラフ	初期可用
ヤザン・ゲーブル	完成Friendship任务"ヤザン队入队试验"		
レコア・ロンド	使用ヤザン击破レコア（任意任务）	ロラン・セアック	初期可用
サラ・ザビアロフ	完成Friendship任务"サラが许しても、私が许さん"	ギム・ギンガナム	玩家所使用角色，与ギンガナム友好关系在"普通"以上，完成Friendship任务"ギンガナムの大逆袭"
フォウ・ムラサメ	完成Friendship任务"守るべきもの"		
ロザミア・バダム	完成Friendship任务"悪魔のマシン"		
ハマーン・カーン	ジュドー官方模式完成	シン・アスカ	初期可用
ジュドー・アーシタ	ジュドー官方模式完成	キラ・ヤマト	初期可用
ルー・ルカ	ジュドー官方模式完成	アスラン・ザラ	初期可用
グレミー・トト	完成Friendship任务"グレミーの野望"	ラクス・クライン	完成Friendship任务"君の歌が闻こえる"（副机师）
エルピー・プル	ジュドー官方模式完成	ルナマリア・ホーク	完成Friendship任务"スーパーエースがお好き"（副机师）

CHECK! 游戏全部模式详细解读

本作的游戏模式总共可以视为两个，官方模式（OFFICIAL MODE）和任务模式（MISSION MODE）。官方模式只有4个剧本，阿姆罗、夏亚、卡谬和捷多，其中阿姆罗、夏亚的官方模式通关后，会出现"逆袭之夏亚"剧本，将其通关后，便可以在官方模式里换乘机体，卡谬和捷多剧本也是一样。另外，官方模式通关后，其中的角色遍可以在任务模式中使用。

任务模式是本作主打模式，每个角色都有故事任务（STORY MISSION），每人固定为5关，大部分关卡都需要先阅读邮件后才能进行，这点请注意。自由任务（FREE MISSION）里有很多教学和升级用的任务，当然这里也存在很多提高角色间好感度、部分机体4级部件解禁和隐藏机师加入的任务。收集任务（COLLECTION MISSION），可以通过这个任务来收集机体部件，主要是用来提升机体部件的性能和制造新机体，这里每个任务都会出现大量的同一种机体。执照任务（LICENSE MISSIONS），想让一个角色能够驾驶全部的王牌机体就要先获得其执照，需要先与该角色的友好度达到一定程度才会出现相关任务，任务过关后能拿到执照。友情任务（FRIENDSHIP MISSION），重要任务模式之一，每个任务都关系到各个驾驶员之间的友好度，友好度直接关系到执照任务和特殊任务这两大核心任务的出现和进行权。特殊任务（EXTRA MISSION），本作的最高任务，很多任务都限定了HARD难度，或者限制了使用机体。完成后能让某架王牌机的4级部件解禁，而完成了"真・高达无双"这个最强任务后，就能一次性让全部机体的4级部件解禁。



↑女王哈曼的女帝服装。

超级地图兵器——SP攻击

SP攻击可以理解为无双系列中的"无双乱舞"，相较之前作，本作的SP攻击进化了不少。一共分为1-3三个等级，等级影响无双持续的时间，是由"体部件"决定的，"体部件"上带有几个能源球就能发动几级的SP攻击。本作有陆上SP攻击、空中SP攻击和组合SP攻击。陆上SP攻击一般有很强的秒将性，持续对一个敌人发动，能对其造成重创；空中SP攻击则一般是清兵技，抢占据点时推荐使用；组合SP攻击一般都是超大范围攻击，需要看具体招式来考量实用性。在濒死状态或装备了"ハイテンション"特技就能发动真・SP攻击，威力比普通SP攻击强。而组合SP攻击一般需要和拥有友好关系的NPC一起发动，如果装备了"オーバードライブ"特技也能独自一人就发动。


↑强袭自由高达的空中SP攻击非常霸道，完美重现了原作中施展龙骑兵攻击时的魅力。

强敌登场！激战巨型MA！

本作中会在特定的关卡出出现巨型Mobile Armor（MA），以一般攻击是无法对其造成大幅伤害。在与巨型MA战斗时，要在敌机附近诱使其攻击，当其显露出破绽的瞬间，利用猛击攻击（按住□键蓄力后的攻击，可蓄两段）或SP攻击使之露出弱点（巨型MA上显示出绿色的游标）或倒地在进行追击才是最有效的。另外在猛击攻击之后马上使出SP攻击也可以让巨型MA倒地。在护卫僚机的任务当中，尽最大可能让巨型MA倒地是正确的战斗方针。

巨型MA在一般状态下我方进行攻击的话，效果相当薄弱。在其准备使出特定攻击之前或之后，就会显露出破绽，这时要抓紧时间进行攻击，如果在其出手之前先攻击其弱点，还能中断它的部分攻击。在战斗中可以破坏它某些特定的部位，当其耐久力减少到一半以下，攻击模式会有变化，可以理解为垂死挣扎。


↑究极MA亚索龙，是宇宙战的最强机体！

机体强化设施——MS研究所

MS研究所是本作的重点，可以说是核心系统。本作在战斗中能获得大量的机体部件，总共有"体"、"左腕"、"右腕"、"左脚"、"右脚"5种。部件有等级设计，最高为4级，但4级部件必须通过完成特定任务后才能获得，没有解禁之前玩家最高只能获得3级部件。玩家通过不断的在MS研究所里对某一机体的5个部件进行强化和附加特殊能力来使得整个机体的战斗力大幅提升。只要游戏顺利过关，就一定会获得一个玩家所使用机体的部件，另外打倒王牌机师，获得击坠数累计到一定数量都能获得额外的部件奖励。

只要你在研究所里进行部件的改造，无论进行哪项都可以获得经验值来使研究所升级。研究所的等级最高是10级，每升一级可以增加强化数量和新附加技能。不管是给部件升级，强化能力还是附加特殊效果都需要时间的，这段时间内所选的部件会一直在研究所强化，这时部件会被卸下来，如果这时你驾驶该部件的机体去进行战斗就会发现该机体的该部件暂时变回了初始形态，只要再任意进行一关MISSION关卡，就可以去研究所里拿回来。

想要快速将研究所的等级提升到10级，是有捷径的，在接玲的邮件后，就会出现FRIENDSHIP MISSION——"高达擂台赛"，把决赛那关打出来后就可以反复进行此关了，难度方面控制在简单就可以，过关时间控制在1分以内基本上人物的经验会有3000以上，装上经验值增加的技能后，能突破4000。这样不光是可以快速提升研究所等级，还能提升你所使用的角色等级，以及和多蒙、东方不败的好感度。

部件附加强化技能一览

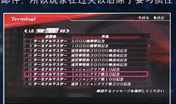
研究所等级	技能	效果
1	Iフィールド机能	减轻所受到的射击伤害
1	ブーストドライブ	冲刺攻击的攻击力上升
1	ショックアブソーバー	受到攻击后无双恢复速度上升
1	パワーラジエーター	推进器的恢复速度上升
1	スピードスター	移动速度上升
3	クロスドライブ	蓄力攻击2强化
3	デルタドライブ	蓄力攻击3强化
3	スクエアドライブ	蓄力攻击4强化
3	零距离射击	离敌人越近射击伤害越大
3	アドバンスガード	防御的硬直时间缩短
4	バイオコンピューター	攻击敌人时无双的增加速度上升
4	カウンター	看准时机防御可以进行反击
4	スマッシュヒット	可以进行破防攻击
4	オーラバースト	平常的冲刺可以给敌人造成伤害
5	ペンタドライブ	蓄力攻击5强化
5	ヘキサドライブ	蓄力攻击6强化
5	チェイスドライブ	冲刺攻击强化
6	スナイプ	一定几率出现特殊伤害的射击攻击
6	エアマスター	在空中对敌人的伤害增加
7	ハードストライク	一定几率出现特殊伤害的格斗攻击
7	アーマーゲイン	一定几率出现吸收敌人HP的攻击
8	プレッシャー	敌人防御也可以对其造成伤害，但不会破防
10	ミノフスキードライブ	推进器的消费量减少

研究所等级提升后的奖励

等级	奖励
Lv.1	初期
Lv.2	部件强化数+1
Lv.3	附加技能的部件数+1，强化技能追加
Lv.4	部件强化数+1，强化技能追加
Lv.5	附加技能的部件数+1，强化技能追加
Lv.6	部件强化数+1，强化技能追加
Lv.7	附加技能的部件数+1，强化技能追加
Lv.8	部件强化数+1，强化技能追加
Lv.9	部件强化数+1
Lv.10	部件强化数+1，强化技能追加

好感度和邮件系统

在每个机师的附选单里，除了能查看他的机体、执照、技能以外，还有一个选项——邮件（TERMINAL），这是本作的核心系统之一，每个角色想进行故事模式就首先要阅读邮件，而很多特殊任务的开启，以及和其他机师发生事件都需要查看邮件，所以玩家在过关以后除了要习惯性的进入研究所取部件外，还要时常查看邮件。而菜单RELATION INFO是玩家当前使用角色与其他所有驾驶员的关系，最高是亲密。玩家一定要尽量和所有的机师搞好关系，除了几个宿敌以外，其他人都尽量少击坠，能不打就不打，或者打到好剩一点HP，让NPC同伴击坠，但这也不是万能的办法，因为玩家需要提升等级。



无论在哪一个任务中，只要以同一阵营身份出击的话，和同伴NPC的关系就会慢慢改善。本作中有几个任务能够一次性大幅度提升全员的好感度，例如"兵士的战场4"、"绊を力"等。所以即使是宿敌，也能在最后加好感度加起来。

CHECK! 王牌机体、杂牌机体和执照

本作中除了王牌机体外，有很多杂牌机体都需要在战斗中收集齐其5个部件才能组合而成。但这些机体只要组合出来就能直接使用，不需要执照，但它们的性能也相当的弱。攻击动作比较少，没有蓄力攻击和猛击攻击，也就是说无法施展范围技、破防技、气绝技，另外其还没有空中SP攻击，无论积累了多少SP计量表，发动SP攻击时都只能消耗一段计量表，非常难以驾驭。

而每个机师除了自己在原作中所拥有的王牌机体执照外，想要驾驶其他王牌机就需要先取得执照。每个执照都有相对应的执照任务，执掌任务的出现条件还是需要提升与其他机师的好感度。有些机体即使拿到执照也无法使用，那是因为有些机体受到了地形限制，还有部分机体是NT专用机，玩家要通过邮件来开启"人类的革新"和"强制进化"两个自由任务，从而让机师成为新人类或强化人就可以驾驶了，除了王牌机体以外，剩下的机体也有很多杂牌机与原作中的驾驶员相对应，比如"黑色三连星"驾驶的大魔。

特技习得和机体的关系

本作的特技是通过驾驶机体战斗过关后，随机习得的，要学到全部的技能就要换乘拥有各种不同特技的机体，而有些的机体的某些技能是相同的，技能的学习有几率，几率百分比数值会随着等级的上升而慢慢增加，最后习得该技能，机体的第4项技能是在人物等级26级以后才能习得。



全部特技效果表

特技名称	特技效果	特技名称	特技效果
精密射击	射击带有贯通效果	斗争本能	防御力下降，但受到敌人的攻击不会后仰
ショックウェーブ	无双发动时周围带有冲击波	ジャミング	降低敌人的战斗能力
リーダーシップ	我军全体NPC战斗能力提升	カリスマ	战斗提升的友好度上升
パイロットセンス	人物获得经验值提升	好敌手	击破敌王牌机师后友好度也不会下降很多
ヒートアップ	连击数越高伤害越大	インスタントヒーロー	搭乘的机体越弱，战斗能力越高
ロングレンジ	格斗攻击的攻击范围增加	自己暗示	格斗能力与射击能力互换
ガッツ	不会出现气绝状态	ハイテンション	普通SP攻击换成真SP攻击
パリィング	可以防御破防攻击	一机当千	与杂兵机战斗处于优势
スカイアイ	可以防御任何角度的攻击	テンプテーション	与异性的敌王牌机师战斗处于优势
カスタマイズ	战场道具的效果加强	流派・东方不败	HP越少，攻击力与防御力越高
小さな巨人	对巨型敌人时有优势	若さゆえの过ち	攻击力提高1.5倍，但无法防御
エースキラー	与敌王牌机师战斗时有优势	ムーンレイス	击破数每达到50，一定时间内能力上升
负けず嫌い	锷迫成功后短时间内提高攻击力	エースパイロット	击破数越多攻击力与防御力越高
ノックダウン	无双命中敌人后一定让敌人气绝	幸运	运气会非常高
マグネティック・ハイ	特定的攻击后周围出现磁场	オーバードライブ	独自一人可以发动连携无双
インパルス	特定的攻击后周围产生电击	ヘッドショット	蓄力攻击1有一定的几率将杂兵一击必杀
バラージショット	蓄力攻击1射击连射次数增加	明镜止水	SP槽会缓缓自动恢复
ダメージキャンセラー	一定几率不受到敌人的攻击	DG细胞	受到的伤害上升，但耐久力缓缓自动恢复

全机体获得要点指南

一般在依次进行完几名主要角色的主要模式后，全部的杂牌机几乎都能组装出来。只是几台夏亚的几台专用机和两台武者系的高达部件比较难收集到。这里讲一下重点，首先进行夏亚自由任务中的"夏亚的挑战"任务，此任务只能驾驶专用渣古Ⅱ，完成后在收集任务里又会出现专门用来收集夏亚专用机体的任务，这些任务里机体不容易在通常关卡中出现。而在真和伍索的故事模式最终关，以及"夏亚的挑战"任务里面都可以刷武者高达和武者MK－Ⅱ的部件，当获得了全部机体后，就会出现高难度任务——"一机当千"。



跨世代的钢铁武者——武者高达系列入手心得

武者高达（武者ガンダム）

首先在任务模式（MISSION MODE）里，使单个机师的击坠数达到5000机，然后在自由任务中就会出现击坠数5000纪念任务，完成任务后阅读邮件就会获得奖励。之后在关卡中，武者高达随机出现几率上升。这时友情任务中会出现"たまには昔を思い出して1–6"，执照任务中出现任务"荒魂"。当收集武者高达的部件收集完全，就可以获得机体。再查看好感度，将要求角色的好感度达标，并完成任务"たまには昔を思い出して1–6"最后完成任务"荒魂"就能获得驾驶执照。



武者高达MK–Ⅱ（武者ガンダムMK–Ⅱ）

首先在任务模式（MISSION MODE）里，使单个机师的完成任务数达到50个，然后在自由任务中就会出现任务完成数50纪念任务，完成任务后阅读邮件就会获得奖励。之后在关卡中，武者高达MK–Ⅱ随机出现几率上升。这时友情任务中会出现"たまには昔を思い出して7"，执照任务中出现任务"和魂"。当收集武者高达MK–Ⅱ的部件收集完全，就可以获得机体。再查看好感度，将要求角色的好感度达标，并完成任务"たまには昔を思い出して7"，最后完成任务"和魂"就能获得驾驶执照。

兵士的战场——陆地之王与宇宙之王

当用渣古坦克（ザク・タンク）和铁球（ボール）分别完成自由任务“兵士的战场1-4”时，就能出现特殊任务——“最强の陆战兵器”和“ボールは友达！”，通过后就能收到邮件，获得“陆地之王”和“宇宙之王”的称号。还能一次性提高部分角色好感度。这里最难对付的当然是打恶魔高达，推荐装备特技“明镜止水”、“ハイテンション”、“若さゆえの过ち”、“オーバードライブ”可以视具体招式来看装备与否。直接蓄满SP槽，然后看准恶魔高达出招后的间隙用SP攻



击狂轰。当其耐久值到达约1／4以下，它的本体就会停止攻击，这时就要将它的触手都吸引到地图的另一端，然后利用推进器顺序移动到它的本体旁边一阵猛砍，如此反复必能获胜。

击破6大钢铁巨兽，用无双摧毁巨型堡垒！

VS魔霸（ビグ・ザム）

一旦接近就会用腿踢击，而距离稍微拉远则会用光束炮进行攻击。一边蓄积猛击攻击一边接近，看见它出现施展腿招的预备动作后，就稍微拉远距离，等它踢空之后立刻用猛击攻击命中它，就能让它倒地。本机算是巨型MA里最容易对付的一个，适合刚上手的玩家用来练习、熟悉招式。

VS精神力高达（サイコ・ガンダム）

精神力高达的攻击多半都能通过顺时针绕圈移动来加以闪避。一边蓄积猛击攻击一边移动，当看到精神力高达显露破绽的瞬间以攻击命中它即可。反复此流程变可安全应战。当精神力高达的耐久值降至三分之一左右时，便会施放出能对广范围进行攻击的冲击波。可以进行防御，或是利用SP攻击的无敌时间来躲避。

VS精神力高达MK-Ⅱ（サイコ・ガンダムMK-Ⅱ）

这个机体就是精神力高达的强化型，由于要是过于接近就会遭受到右臂的横扫攻击，因此最好稍微拉开距离再绕圈子。配合大动作挥踢一类的机会，施展出猛击攻击！会施展出精神力高达相同的冲击波。此外，要是在精神力高达MK-Ⅱ的前方遭受到放电攻击，还会陷入威力低落状态。



VS葵・曼萨（クイン・マンサ）

只要待在机体侧面的位置就会被光束军刀横扫砍中，因为要从正面靠近，然后利用冲刺瞬间绕到背后，展开攻击。不过对付葵・曼萨可不能贪心的一味狠击，等看到其攻击挥空地动作后就后退。等到它的耐久值降至三分之一左右时，就会疯狂发动浮游炮进攻，这时只有先在远处蓄力，再看准空档靠近进行猛击攻击。

VSα・亚索龙（α・アジール）

本作最强的宇宙型巨型MA，打它一定不能贪心，一套攻击后就立刻跑开。它的正前方光束炮攻击很好躲，也能在发动前中断。它的浮游炮护航也是非常头疼，就算它被打趴下了，浮游炮也会在持续护驾。当其耐久值降至三分之一左右时，就会施展连续冲刺，这时再想用猛击攻击就不太现实了，还是用SP攻击吧。

VS恶魔高达（デビルガンダム）

本作中的最强陆战MA，本体并不会移动，但并不意味着好欺负，它的八根触手会追踪玩家进行攻击。与它对战，根本不用妄想能近身连打多少招，在它放毒烟之前如果不逃跑，中毒之后推进槽被清空，而且麻痹数秒，还会被它的周身激光扫荡造成重创。所以打恶魔高达一定要装上特技“明镜止水”，用一击脱离的SP轰杀战术。

传说中的挑战——全部机体执照入手

本作一共拥有24个执照需要入手，每名机师在一开始时就拥有自己在原作中御用机体的执照。而其他除了武者系列之外的机体都需要和其原配机师提升好感度，然后通过对应的执照任务后，就可以获得执照，说到底还是需要搞好人际关系。友情任务的前3关分别对应好感度为拒绝、险恶、警戒的人物，要好好利用。就是说，第1关出现的友军只会是好感关系为“拒绝”的人物，选择相应任务，对症下药提升想要提升好感度角色的好感度。假如好感度已经很高了，但还是没有出现任务，那么就需要先将相应执照角色的故事模式通关。当获得所有执照后出现，就会出现特殊任务：“传说への挑战”。

CHECK! 神机解禁，最强部件集结在此！

全机体的4级部件解禁后，就能在战斗结束后的清算中拿到4级部件。王牌机的所有特殊任务里面都有与之对应的机体4级部件解禁，而杂牌机也有很多自由任务是用于其4级部件解禁的。



这里要讲的是一次性将全部机体解禁的方法，将40名以上角色的好感度达到亲密，之后，就能进行特殊任务“绊を力”，然后完成之，同时在阅读邮件后，全部无执照杂牌机，4级部件解禁。再完成之前所说的特殊任务“一机当千”和“传说への挑战”，就会出现最高任务——“真・高达无双”，完成后阅读邮件，所有执照机体的4级部件解禁。

4级部件究竟为何神物？

等级越高的部件，在入手时，附带的能力和数值都会比较高，改造到极限的素质会很快（可以理解为成长素质高），4级部件几乎都本身就自带一项技能，觉得不满意也可以自行更换。另外部件技能部分是视（部件等级×特定百分比）而增加移动于冲刺速度、攻击威力、回复计量表的速度、减轻伤害等功能。

比如“Iフィールド机能，是被射击时，所造成损伤减轻为部件等级×10%，也就是说所获得的部件等级越高，那么部件所带技能所发挥的效果就越强。

真・高达无双——最强任务攻破！

打最终任务“真・高达无双”，可以使用本座推荐打恶魔高达的技能配备，直接用SP攻击流清屏即可。注意，打高难度任务特别是解禁4级部件的特殊任务，都要多多利用友军NPC，切不可小看他们。首先应该将他们身边的杂兵都给清理了，然后和他们一起行动，这样一来，他们会主动去找敌方的王牌驾驶员战斗。就是再厉害的王牌驾驶员在围攻之下，也会被打得毫无还手之力。在他们有危险的时候，还可以选择放组合SP攻击。这里说一个利用BUG简单打过“真・高达无双”的办法。使用机体为“ν高达”，机体装备技能需要“ヘキサドライブ”——蓄力攻击6强化，人物特技推荐“若さゆえの过ち”、“ヒートアップ”、“エースキラー”，ν高达在使出蓄力攻击6后，当防护罩刚刚形成大众对方时，立刻按冲刺键，有这招就能瞬秒敌方王牌机。任务开始后就直接找两台武者系高达所在据点，清兵后他们即会出现。对他们连续使用蓄力攻击6连冲刺攻击就能轻松获胜。



Check! 部分无需执照的杂牌机，4级部件解禁任务一览!!

机体名称：钢加农
解禁条件：完成特殊任务“明日の向こう側”
机体名称：老虎飞行型
解禁条件：完成友情任务“ジャンク屋大进击！1”和“ジャンク屋大进击！2”
机体名称：吉姆指挥官型
解禁条件：完成自由任务“机体击坠数10000机击坠纪念”
机体名称：铁球
解禁条件：完成特殊任务“ボールは友达！”
机体名称：渣古坦克
解禁条件：完成特殊任务“最强の陆战兵器”
机体名称：大魔
解禁条件：完成特殊任务“永远の四连星”
机体名称：夏亚专用魔蟹
解禁条件：完成友情任务“シャアの手向け”
机体名称：魔蟹
解禁条件：完成自由任务“机体击坠数30000机达成纪念”
机体名称：强尼专用勇士
解禁条件：完成特殊任务“真紅の稲妻”
机体名称：勇士
解禁条件：完成自由任务“机体击坠数40000机达成纪念”
机体名称：强人
解禁条件：完成特殊任务“ドン・キホーテ”
机体名称：吉翁号
解禁条件：完成官方模式，阿姆罗篇任务“宇宙要塞ア・バオア・クー”
机体名称：瑞克・迪亚斯
解禁条件：完成特殊任务“エゥーゴの希望”
机体名称：尼莫
解禁条件：完成友情任务“宇宙に自由を5”
机体名称：巴扎姆
解禁条件：完成自由任务“机体击坠数20000机达成纪念”
机体名称：帕拉斯・雅典娜
解禁条件：完成特殊任务“战女神”



高达

拥有技能： 精密射击、スカイアイ、ヒートアップ、ヘッドショット

高达是一部比较中规中矩的机体。在能够使用蓄力攻击6之前，要击坠大量敌机的话需要耗费一番工夫，不过本作中新增的蓄力攻击6确实很好用。蓄力攻击3不只是攻击范围广，而且还能造成敌机防御崩溃，在扫荡敌机以及王牌驾驶员时都相当好用。执照入手方法为，完成执照任务"传说への道2"，必须先完成"传说への道1"。4级部件解禁要完成特殊任务"白い悪魔"。

SP攻击详细解读

在地面战时会使用光束戟般的冲刺攻击，瞄准单个敌人后会能造成非常大的创伤。而于空中则以火箭炮进行扫射。若与敌人距离很近的话，就在地面使用，要是稍微有些距离，就改成空中使用，依状况来定。组合SP攻击是一边挥舞流星锤一边向前进。



百式

拥有技能： 精密射击、バラージショット、負けず嫌い、オーバードライブ

这是一台招式非常像忍者的高速战斗机体。由于会一边左右移动一边攻击，因此在习惯之前不容易顺利打中玩家想锁定攻击的敌人。在同时被王牌驾驶员及成群敌机两者包围的状况下，就以通过蓄力攻击6来波及周围的敌机并攻击敌方的王牌座机。执照入手方法为，完成执照任务"百年の輝き2"，必须先完成"百年の輝き1"。4级部件解禁要完成夏亚官方模式"ジャブローの风"全员脱出过关。

SP攻击详细解读

本机的组合SP攻击是发射高出力的米加巨炮。由于在攻击最后会进行回旋攻击，因此在混战中使用就能打倒大量敌机。空中SP攻击比较能够一口气打倒众多敌机。地面SP攻击在面对王牌驾驶员或敌机密集的位置使用会比较好。





夏亚专用渣古Ⅱ

拥有技能： リーダーシップ、ロングレンジ、若さゆえの过ち、斗争本能

这台机体的招式设计玩家一定觉得特别眼熟，都是模仿的《真・三国无双》和《街霸》系列。由于蓄力攻击3具有让敌机防御崩溃的效果，因此从初期开始即可在有利局面下与王牌驾驶员战斗。因为欠缺能够对光范围进行攻击的招式，所以在混战时最好积极地使用地面SP攻击与空中SP攻击。执照入手方法为，完成执照任务"赤い彗星の荣光1"。4级部件解禁要完成特殊任务"シャアの挑战2"。

SP攻击详细解读

无论是在地面或空中皆可对广范围进行攻击，地面SP攻击，会一边移动一边攻击。命中盯上的机体时，还可以正面捕捉住对手。组合SP攻击是朝的正面发动射击类的攻击。威力很高又容易命中，因此无论是在混战或与王牌驾驶员之战中都很容易使用。



Z高达

拥有技能： ショックウエーブ、バラージショット、ヒートアップ、ヘッドショット

Z高达一直是高达系列中的超人气机体，所以在《高达无双》系列中实力自然不弱。冲刺蓄力攻击具有将敌机拉近至自己身边的效果。正因为如此，即使不用增幅冲刺攻击加以取消，还是能很容易地追击敌机。当推进器计量表所剩不多的时候，就采用这种攻击策略。执照入手方法为，完成执照任务"Zの鼓动2"，必须先完成"Zの鼓动1"。4级部件解禁要完成特殊任务"Zの发动"。



SP攻击详细解读

空中SP攻击较难掌握，如果用来清理杂兵或瞄准敌将后推进，也有很好的效果。对付王牌驾驶员时，还是要以地面SP攻击为主。地面SP攻击的最后一段，要是紧贴敌机，将能够对敌人造成大幅伤害。组合SP攻击是使用光束兵器朝前方进行射击攻击。





夏亚专用勇士

拥有技能： ガッツ、ノックダウン、マグネティック・ハイ、エ-スパイロット

相比红渣古Ⅱ，本机的性能要提升了一个档次。使用本机以推荐连续攻击为主。整体而言，由于一般攻击的范围相当广，因此是混战时比较容易应战的机体，蓄力攻击3和SP攻击都是清理杂兵的有效手段。冲刺蓄力攻击很容易命中，因此不断接上连续攻击直到趁推进器计量表耗尽，借此对敌人形成重创！执照入手方法为，完成执照任务"赤い彗星の荣光2"。

SP攻击详细解读

地面SP攻击会站在原地不动施展连续攻击，是适用于对付王牌驾驶员的招式。而空中SP攻击则会一边移动一边攻击，很像"双轴旋翼直升机"，是适用于混战的清兵招式。组合SP攻击是一边旋转一边移动，将敌机一扫而空。



THE・O

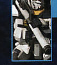
拥有技能： ショックウエーブ、スカイアイ、マグネティック・ハイ、エ-スパイロット

本机绝对是一台强力机体，自带刚体效果，S抗极高，使用蓄力攻击不容被中断。由于一般移动速度极端缓慢，请多多使用推进器的冲刺来移动，另外在研究所里安装上速度之星和推进器回复速度加快的特殊能力也是必不可少的。若是提高驾驶员登记，单凭反复施展一般攻击便能收拾混战。与王牌驾驶员交战时就使用地面SP攻击吧！执照入手方法为，完成执照任务"神の意思"。

SP攻击详细解读

地面SP攻击是以多手的光束军刀连续挥砍的乱舞系攻击，是非常适用于对付王牌驾驶员的招式。而空中SP攻击则是以光束步枪朝广范围连续射击，是适用于混战的招式。组合SP攻击是对座机的前方射击。当敌机密集于狭窄地带时相当有效。





高达MK-Ⅱ系列

拥有技能： （奥古）パリイング、カスタマイズ、負けず嫌い、ハイテンション/（提坦斯）ガッツ、スカイアイ、ヒートアップ、オーバードライブ

两机在招式性能上是完全相同的。由于蓄力攻击的范围多半都很狭窄，在混战时有些难以施展。推荐反复使用一般攻击，或是不断使用冲刺蓄力攻击在混战中杀出一条血路！执照入手方法为，完成执照任务"传说の后继者2"，必须先完成"传说の后继者1"。4级部件解禁，奥古机要完成卡谬官方模式"ジャブローの风"，全员脱出过关。提坦斯机是完成特殊任务"贵様は俺にとっての壁なんだ！"。

SP攻击详细解读

在混战时推荐空中SP攻击，与王牌驾驶员战斗时，还是请多多使用地面SP攻击较为有利。最好到了敌机密集的地方再发动。组合SP攻击是朝上空弹跳并且发射火箭炮。由于这是难以瞄准特定敌机的SP攻击，因此主要是在混战的时候使用。



卡碧尼

拥有技能： リーダーシップ、バラ-ジショット、ヒートアップ、エ-スキラー

白色卡碧尼作为原型机当然在战斗力上是当仁不让的NO.1，而且它的人气也是其他两台MK-Ⅱ和量产机无法比拟的。在混战时用能够卷入周围敌机的蓄力攻击4，面对王牌驾驶员时，则具有防御崩溃效果的蓄力攻击3吧！当蓄力攻击3命中后，再以增幅冲刺来缩短与敌机的距离。执照入手方法为，完成执照任务"アクシズの大地女神"。4级部件解禁要完成特殊任务"见くびってもらっては困る！"。



SP攻击详细解读

地面SP攻击是会借由浮游炮来攻击前方的敌机。而空中SP攻击则是一边展开感应炮一边突击，这还是适用于清理杂兵战。由于地面SP攻击的攻击范围狭窄，还是空中SP攻击具有压倒性的效果。组合SP攻击是在原地一边回旋一边以光束炮扫射。



ZZ高达

拥有技能：精密射击、パイロットセンス、好敌手、幸运

如果说Z高达是个狙击手，那么ZZ高达就是重炮手了。虽然机动性较低，不过由于可以变形，因此移动速度尚可。在格斗战方面，虽然破绽很大，但是攻击范围绝对堪称顶尖。由于蓄力攻击3敌机无法防御，对付王牌驾驶员的时候就多多利用吧！执照入手方法为，完成执照任务“究极を超える力2”，必须先完成“究极を超える力1”。4级部件解禁要完成特殊任务“アニメじゃない！”。

SP攻击详细解读

无论是在地面或空中都是朝前方发射高出力的头部加农炮。想打倒大量敌机时就利用空中SP攻击，对付王牌驾驶员时则在地面使用。组合SP攻击是一边挥舞光束军刀，一边往前冲，在最后则是会以飞弹进行扫射，瞄准敌人密集的地带冲过去就可以。



高达F91

拥有技能：精密射击、パイロットセンス、ジャミング、一机当千

高达F91性能超群。能攻击前方的蓄力攻击相当多。不论是在混战或与王牌驾驶员战斗时，都很有优势。尤其是蓄力攻击非曲直，由于最后段的射击可以对广范围进行攻击，因此在有许多敌机出现时，使用会相当有效。还有本机的起手速度相当快，出招也少有破绽。执照入手方法为，完成执照任务“フォーミュラ计画”。4级部件解禁要完成特殊任务“もっとだ、もっと！もっと来い！”。

SP攻击详细解读

地面的SP攻击是一边移动一边攻击，射程远而且范围广，在使用后还会有数秒的分身持续，并且具有攻击判定。空中SP攻击是连射光束炮，以清杂为主，主推地面SP攻击。组合SP攻击是进行射击，无论是混战或对王牌驾驶员战都很优秀。



卡碧尼MK-Ⅱ系列

拥有技能：(普露)精密射击、自己暗示、マグネティック・ハイ、一机当千/(普露茨)ショックウエーブ、テンプテーション、负けず嫌い、ハイテンション

两台卡碧尼MK-Ⅱ虽然和卡碧尼相比，在蓄力攻击上有微妙的差异，不过其他招式大致上的性能是相当的。卡碧尼是本作中非常灵巧的机体之一，招式十分全面，出手非常快，6方的性能超群，3方要是控制的好，可以轻松形成连击，就是攻击力有点弱，冲刺攻击的出手很快一般都会占得先机。本机和其他大多数机体的最大不同是搭载了浮游炮，是NT专用机。执照入手方法为，完成执照任务“战斗少女”。

SP攻击详细解读

与前作相比，本机的地面SP攻击范围和攻击判定略有改变这种改变使得不论地面或空中SP攻击都不太适合拿来对付王牌驾驶员，因此在与强敌交战时还是多用组合SP攻击来战斗最为合适，因此攻击范围也相当广，混战此招也适用。



V2高达

拥有技能：パリイング、カスタマイズ、ヒートアップ、エースパイロット

V2高达看似灵巧，但出招的起手式着实有点慢。蓄力攻击2在高难度下容易被中断，主打招式当然是原作中一举成名的蓄力攻击4——“光之翼”。由于可以攻击的范围相当广，因此非常强劲。除了与王牌驾驶员的战斗以外，只要用这种攻击就绰绰有余了。因为多半是广范围的攻击，便于累计SP计量表，所以也可以积极地使用SP攻击。执照入手方法为，完成执照任务“胜利を呼ぶガンダム”。

SP攻击详细解读

光之翼的威力当然不同凡响。不论是空中或者地面都是一边广范围移动一边进行攻击。由于地面的SP攻击比较容易针对特定机体施加攻击，在与王牌驾驶员的战斗中相当好用。组合SP攻击的性能是朝自机前方发射出光束散射荚舱。



ν高达

拥有技能：リーダーシップ、ロングレンジ、负けず嫌い、ハイテンション

官方特意将本机设计的实力胜人一筹。拥有扇形攻击范围的蓄力攻击4相当好用，这是主要攻击手段。蓄力攻击6的防护罩性能相当好，能够在未装备“Iフィールド机能”的情况下，减轻射击造成的伤害。配合上冲刺BUG，能在最高难度下轻松瞬秒敌方王牌驾驶员。执照入手方法为，完成执照任务“最强のガンダム2”，必须先完成“最强のガンダム1”。4级部件解禁要完成特殊任务“アムロ・レイ”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击的判定不止是只限于前方，而且会逐步将敌人推开。而空中SP攻击，则是清理杂兵的好手段，特别是在宇宙战中，平行攻击会让效果变得更好。而组合SP攻击就很不好用了，清兵的话效果不如空中SP攻击，秒将的话，简直不能看。



神高达

拥有技能：ショックウエーブ、パイロットセンス、流派・东方不败、明镜止水

虽然是秒将王之一，但由于招式的攻击范围大多都很狭窄，因此比较不擅长混战，只有蓄力攻击4能在混战中发挥出巨大的威力，或者多多使用空中SP攻击——超级霸王电影弹。至于与王牌驾驶员的战斗，则是以能崩溃防御的蓄力攻击3为主轴。一但对手显露出破绽就用蓄力攻击5。执照入手方法为，完成执照任务“拳に宿る神”。4级部件解禁要完成特殊任务“キング・オブ・ハートの挑战”。

SP攻击详细解读

在发动地面SP攻击时，当计量表为一段时，就只是原地施展出攻击而已，不过有两段以上的话，还会往前冲。在空中使用则是即使计量表只有一段还是会边冲边攻击。组合SP攻击则是对前方广阔范围施展出拥有强大攻击力的石破天惊拳。



萨扎比

拥有技能：パリイング、スカイアイ、ヒートアップ、一机当千

萨扎比的性能略显不足，主要是它的浮游炮发动后，运动轨迹没有ν高达那么正规，比较诡异。蓄力攻击4的性能没有那么广，将敌机抓起然后用浮游炮轰击，这招只适合对付王牌驾驶员。蓄力攻击6看似不错，但实用性要大大折扣。蓄力攻击5滞空后的破绽也很大。执照入手方法为，完成执照任务“红の逆袭者2”，必须先完成“红の逆袭者1”。4级部件解禁要完成特殊任务“赤き巨星”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击实在难以担当重任，不过在宇宙战中地面SP攻击的效率能有所提升。但萨扎比的空中SP攻击性能却不错，能攻击一排敌人，而且对敌将也能造成有效的攻击输出。组合SP攻击也和ν高达差不多，完全是形式大于实用价值，不值得依赖。



尊者高达

拥有技能：ガッツ、ロングレンジ、流派・东方不败、DG细胞

因为本机拥有技能十分实用，所以是玩家每名驾驶员都必须驾驶一段时间的机体。攻击的破绽很小，又能施展迅捷的连续技。蓄力攻击5和6都非常的强，蓄力攻击6的最后一段攻击命中，即可借由冲击波卷入众多敌人。若在与王牌驾驶员之战中使用的话，还能顺便清理杂兵。执照入手方法为，完成执照任务“师の教え”。4级部件解禁要完成特殊任务“见よ！东方は红く燃えている！”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击是朝前方发出冲击波，可说是对付王牌驾驶员专用的攻击之一。另一方面，空中SP攻击则是一边冲刺一边攻击，最后再朝周围发出冲击波。混战时就使用空中SP攻击。组合SP攻击以石破天惊拳朝前方攻击。



飞翼高达0式



拥有技能：パリィング、スカイアイ、好敌手、ハイテンション

从前作登场开始，就是强力SP攻击型机体。蓄力攻击4在混战时相当好用，不过要控制好第二下的攻击方向，这个需要提前操作。又因为是可变形机体，所在机动力也很高，算是比较容易上手。整体而言，攻击的破绽算是比较大，因此在与王牌驾驶员战斗时，建议以破绽较小的蓄力攻击3和SP攻击为主。执照入手方法为，完成执照任务“翼をください”。4级部件解禁要完成特殊任务“最后の胜利者”。

SP攻击详细解读

无论是用地面SP攻击还是空中SP攻击，都会发射能够攻击同样范围的光束炮。地面SP攻击用在遭受敌人攻击之下的反击，而空中SP攻击则是使用于想将敌机一扫而空的时候。组合SP攻击是一边回旋一边发射能将周围敌机一扫而空的巨大光束。



无限正义高达

拥有技能：リーダーシップ、カスタマイズ、ヒートアップ、オーバードライブ

本机比较好上手，蓄力攻击3和蓄力攻击4均为范围技，而且起手快，连接性好，破绽小。格斗攻击速度迅捷而且容易接上连续技，不过蓄力攻击6的性能就比较一般了，蓄力攻击5却能扫荡周围的敌机。因为能卷入大量敌机的攻击较少，所以还是连接到增幅蓄力攻击，以连续攻击来与敌人一决胜负。执照入手方法为，完成执照任务“正义の剑”。4级部件解禁要完成特殊任务“迷いなき正义”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击是原地不动来回挥舞光束军刀，但攻击范围着实小。空中SP攻击则是利用背部载具来滑行冲刺攻击。除了与王牌驾驶员的战斗之外，其他时候都发动空中SP攻击。组合SP攻击则是范围技，在原地不动，自机周围施展光束回旋镖。



高达艾比安

拥有技能：ガッツ、ロングレンジ、マグネティック・ハイ、斗争本能

本机自从前作登场以来，就是一架为格斗而生的神机。由于采用鞭状的电热鞭作为武器进行攻击，因此攻击范围虽然广，但是攻击速度却比较慢。蓄力攻击4可谓是主打招式之一。在与王牌驾驶员的战斗当中，还是积极使用地面SP攻击比较好。另外，因此属于可变形的机体，所以移动速度超乎群伦。执照入手方法为，完成执照任务“未来への道标”。4级部件解禁要完成特殊任务“ゼロVSエピオン”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击，在对付王牌驾驶员的时候可以说是相当的可靠，是秒将的主要手段之一。另外，一百年在空中飞行一边进行攻击的空中SP攻击，由于难以瞄准，还是推荐只在混战中使用。组合SP攻击是缓慢地前进，同时挥砍敌机。



命运高达

拥有技能：ショックウェーブ、ロングレンジ、若さゆえの过ち、一机当千

命运高达是本座最喜爱的机体，因为这部机体可以说才是体现“无双”。因为他的攻击大半都是属于格斗类。虽然也有能够攻击远处敌机的蓄力攻击3，不过他基本都是拿起光束刀的斩技。由于尽是以连接到增幅蓄力攻击为前提在行使用，命运的上手度不像无限正义那么快，不过掌握好了依然是“一机当千”，执照入手方法为，完成执照任务“导かれる运命”。4级部件解禁要完成特殊任务“最后の力”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击是往前的冲刺攻击，如果瞄准好了敌将进行攻击，效果会很好，因为这招的吸附力很强。空中SP攻击则是清理杂兵用的，虽然比不上强袭自由的范围，不过可以作为旋转炮台也不错。组合SP攻击则是一边挥舞光束军刀，一边往前冲。



∀高达

拥有技能：パリィング、ノックダウン、ムーンレイス、オーバードライブ

本机的招式有些诡异，射击和格斗并重。是在格斗攻击时的速度以及攻击范围等方面，都相当均衡的机体。蓄力攻击3不只可以使敌人的防御崩溃，攻击范围也很广。蓄力攻击4是清理杂兵的好招式之一。在位于成群的敌机当中，与王牌驾驶员进行战斗之际，应该会是个相当好用的招式。执照入手方法为，完成执照任务“黑历史の遗产”。4级部件解禁要完成特殊任务“月光蝶VS光の翼”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击在发动时是挥舞两个流星锤，扫荡敌人，只能说对付杂兵的时候有点效果。空中SP攻击则是会一边发射月光蝶，一边往前冲。由于攻击范围比起地面SP攻击大了许多。组合SP攻击是投核弹，几乎能将画面上所有敌机通通炸飞。



武者高达

拥有技能：パリィング、ロングレンジ、マグネティック・ハイ、DG细胞

本作的最强机体之一，作为前作的BOSS，具有完全超越其他机体的实力。它的主要武器是一把剃刀+一把十文字枪，招式霸道，独步天下，自带刚体效果，无受创硬直，再配合极大的攻击范围，使出蓄力攻击4的时候，好象一台范围涉及全屏的收割机，而且攻击力颇高，一般此招使用两次就能制压一个据点。执照入手方法为，完成执照任务“荒魂”，4级部件解禁要完成特殊任务“一机当千”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击是砸地型的，起手式就带有防御崩溃效果，对单体创伤程度颇高。空中SP攻击是推进型的，攻击平面很广，完全命中的话破坏力相当可观。而组合SP攻击则是非常好的秒将技，一般中了两个组合SP攻击，不死也重伤了。



强袭自由高达

拥有技能：精密射击、スカイアイ、负けず嫌い、エースパイロット

本机被众多玩家称为“神机”，在可以使用蓄力攻击6之前，不擅长混战。而在面对王牌驾驶员的时候，有效的连续技是从具有防御崩溃效果的蓄力攻击3连接到增幅冲刺攻击。而其高度机动性也相当有吸引力，蓄力攻击5的最后一段能帮助玩家突围，发动后在配合空中冲刺，可以一击脱离。执照入手方法为，完成执照任务“自由の使者”，4级部件解禁要完成特殊任务“大いなる自由、大いなる责任”。

SP攻击详细解读

在地面SP攻击发动时，是发射大型光束炮。而其空中SP攻击，是强袭自由高达非常值得推荐的招式，在空中展开龙骑兵，进行扫射。由于在空中发动范围非常广，尽量多使用。组合SP攻击一边展开龙骑兵一边往前冲，将敌机砍成碎片。



武者高达MK-Ⅱ

拥有技能：リーダーシップ、好敌手、ジャミング、明镜止水

本机的招式基本和《高达无双Special》差不多，也属于是最好用的机体之一。清兵技依然是蓄力攻击4，射程长而且杀伤力强，而蓄力攻击3则是单调收将的时候适用。蓄力攻击5依然是浮空技，很好连接上空中SP攻击，蓄力攻击6是终极的清场技，此招的加入让本机提高了一个档次。执照入手方法为，完成执照任务“和魂”。4级部件解禁要完成特殊任务“传说への挑战”。

SP攻击详细解读

地面SP攻击发动后是原地的快速连续攻击，用此技来秒将绝对是上上之选，攻击力高的话，全部攻击输出命中后，重伤数值很惊人。而空中SP攻击则是在空中旋转冲刺，很爽快的一招，清兵和BOSS战均很实用。组合SP攻击也是大范围的清兵技。





シトロ村
○一开始，**マリカ**加入队伍，**リウ**成为同行者。
○在广场与**ディルク**对话，前往村长家，剧情后到杂货屋，从**ジェイル**那里得到4个“**おくすり**”，**ジェイル**加入队伍。
○回到广场，剧情之后**ディルク**加入队伍。之后前往东南方向的东**の**丘。
◇入手道具：**おくすり**×4

东の丘
○进入之后，立即与**もさもさ**×2战斗。之后一直来到存档点，再往里走，在**エリア3**与**もさもさ**×3战斗。回来之后发生剧情，前往**フレセリアの**森-东部，进入森**の**遗迹。
◇入手道具：特效药、元气**のお**香［宝箱/**エリア1**］

森の遗迹
○一直前进，与**スカルバウル**战斗，之后前往遗迹深处。
○在广间发生剧情，与**スカルバウル**×3战斗。这时可用星**の**印，用主人公的火炎**の**息吹和**ジェイル**的缚**り**の雷光很容易消灭敌人。战斗结束之后得到“**辉ける遗志の书**”，之后返回**シトロ**村。
◇入手道具：**辉ける遗志の书**

シトロ村
○出村之后**ディルク**离开队伍。从大地图来到**フレセリアの**森-南部。
フレセリアの森－南部［**ニセモノのマリカを追え**］
○往里走一段后发生剧情。**ホツバ**成为同行者，之后进入下个地域。
○与年轻男子和中年男子对话，在途中与**ノコギリカワセミ**战斗。当敌人的HP削减到一定程度的时候发生剧情，战斗结束。**マリカ**？加入队伍。
BOSS **ノコギリカワセミ**，HP300，弱点斩。
○之后从左上的路线进入**エリア3**，再往左进入**エリア4**。在**エリア4**的存档点再往里走，来到大地图上，进入砦**の**遗迹。
◇入手道具：**アイアンスピア**［宝箱/**エリア1**（※**モアナ**加入后）］**ミント**、特效药［宝箱/**エリア4**］

砦の遗迹
○前往广场左下有门的地方，发生剧情。之后按原路返回，在入口处发生剧情之后与**ノコギリカワセミ**战斗。除了**マリカ**？以外，其他人的攻击无法伤害敌人。要让**マリカ**和**マリカ**？协力使用“**ユニゾン攻击**”才能对其构成伤害。
ノコギリカワセミ　HP500　弱点：斩　掉落：特效药
○之后回到刚才发生剧情的门那里，剧情之后**マリカ**？离开队伍，**ホツバ**成为同伴。之后到广场左边，剧情之后**リウ**从同行者中离开，**モアナ**成为同伴。**フレセリアの**森-南部的帐篷消失，可以回去取得宝箱。（建议从**シトロ**平原一侧进入）。从大地图前往**フレセリアの**森-北部。

フレセリアの森-北部
○从左边进入**エリア2**，在路口分歧处向右进入**エリア3**。出大地图之后，前往**グレイリッジ**。

グレイリッジ
○前往宿屋、道具屋、交易所，发生一遍剧情。在前往协会支部前，与**ギリアム**对话。之后回到宿屋，与店员对话，剧情后**ローガン**加入队伍，**エリン**成为同行者。一起前往矿山。

グレイリッジ矿山
○在入口发生剧情，**ローガン**和**エリン**成为同伴。
☆**エリア1**：在最初道路分歧处朝左走，再从左上的梯子那里进入**エリア2**。路口下边的路通往**エリア3**，可以拿到宝箱。（有光漏过的墙壁可以穿过，里面可以发现宝箱。）
☆**エリア2**：发生剧情后前往**エリア3**。
☆**エリア3**：从地图左下的梯子那里前往**エリア4**。
☆**エリア4**：到达存档点之后往前走，与**ムツメオオミミズ**战斗。
BOSS **ムツメオオミミズ**，HP1300，弱点突；耐性叩；掉落骨棒、金矿石。
因为BOSS会使用全体攻击，必须让**マリカ**使用愈**しの**光保证回复。星**の**印基本上无法对敌人构成伤害，使用爪、枪、弓等物理攻击。
☆**エリア5**：剧情结束后得到“**气高き钢铁の书**”。
○回到电梯处，发生剧情。与**ギリアム**、**サイナス**一般兵×2战斗。战斗结束后，**ローガン**和**エリン**离开队伍，前往**グレイリッジ**的宿屋。
BOSS **ギリアム**，HP1000，弱点叩，掉落**ブロードソード**，**アイアンメイル**
使用冰枪**の**雨先收拾掉**サイナス**一般兵，再集中攻击**ギリアム**。
◇入手道具：铁**の**剑、黄泉返**り**地藏［宝箱/**エリア1**］、铁**の**盾、铁矿石［宝箱/**エリア3**］、**气高き钢铁の书**

グレイリッジ
○在协会支部前与警卫对话，前往执务室。
○从**マクート**那里得到“通行证”，之后可以在道具屋和交易所以通常的价格买东西了。
○前往宿屋发生剧情。**エリン**加入队伍。
○从大地图前往**フォートアーク**。
◇入手道具：通行证

フォートアーク
○通过这里，从大地图前往**サイナス**。

サイナス
○与宿屋的店员对话，剧情之后来到宿屋入口附近，再与店员对话，回到房间里。
○在发生一连串的剧情之后，在外面的路上与**ファーガス**、**コノン**战斗。3回合之后战斗就中止，所以一直防御就可以。
○从大地图前往**フォートアーク**。

フォートアーク
○一直往前走，从大地图来到**グレイリッジ**。

グレイリッジ
○前往协会支部前，发生剧情。之后来到宿屋发售剧情，**ローガン**加入队伍。
○前往**グレイリッジ**矿山的**エリア2**，之后来到砦**の**遗迹。

砦の遗迹
○**マリカ**，**ジェイル**离开队伍。在广场与**モアナ**对话发生剧情。
○从酒场右边的入口的台阶前往2层大厅，进入左边的作战室，发生剧情。
○与**リウ**对话之后，选择“**ああ、始めよう。**”
○之后选定主人公的队伍成员，准备出击，与**サイナス**一般兵、**サイナス**弓兵战斗。
○之后与**ファーガス**和**コノン**战斗。3回合经过之后战斗自动结束。
○在作战室，**ジェイル**、**リウ**、**マリカ**加入队伍。
○前往1楼最左边和最右边的两个门那里，剧情之后来到作战室，与**アスアド**对话，选择“**ああ。**”**マリカ**，**アスアド**，**クロデキルド**加入队伍。
○这时候可以给军团起名了。因为在通信的时候会表示你的军团名，所以尽量起个比较好的名字。
○从大地图前往**ミスラト**川。

ミスラト川
○一直来到**エリア3**。从右上出去，来到大地图。之后前往**エル・カーラル**。
◇入手道具：**ミスラトサーモン**［宝箱/**エリア3**右下］

エル・カーラル
○前往皇宫，**クロデキルド**离开队伍，**シャイラ**成为同行者。之后**アスアド**离开队伍。
○前往帝国魔道院，发生剧情。得到“**苛烈なる象征の书**”。**ム**



幻想水滸伝 ティアクライス
GENSO SUIKODEN TIERKREIS

「幻想水浒传」系列在DS上推出的这部作品利用有限的容量做出了丰富的内容，这是令玩家们最为惊奇的。游戏流程和可挖掘的部分足以让你花上将近100小时的心思，而联机冒险则是其他机种所以没有的。这期的攻略包括全部108同伴的收集方法，希望对大家有帮助。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：幻想水浒传・黄道十二宫		发售日未定	
	角色扮演	KONAMI	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

パル成为同行者，シャイラ离开。
○从大地图前往砦の遗迹。
◇入手道具：苛烈なる象征の书

砦の遗迹

在入口处和作战室分别发生剧情。之后给根据地起名。（以后命名的根据地名称将变成××城）
○随后与アトリ对话，发生剧情。再回到入口，剧情结束后得到帝国的3个委托任务。（先接受哪个任务都可以，如果接受シャイラ的委托，クーガ会成为同伴。因此建议先接受シャイラ的任务，之后的流程就是按照这个顺序所写。）接受シャイラ的委托之后，前往エル・カーラル。

エル・カーラル

○前往皇宫之后，发生剧情。选定队伍成员之后出击。
○来到大地图，前往ミスラト川。

ミスラト川

○在エリア2，朝右上方向走，进入下个地域。
○剧情之后进入下一个地域。
○朝地图左上方向走，发生剧情，前往ラザの砦。
○与サイナス一般兵×2，サイナス弓兵战斗。战斗结束之后クーガ加入队伍，返回エル・カーラル。
◇入手道具
ジャナム军制式剑、サファイアロッド［宝箱/エリア2］

エル・カーラル

○アスアド离开队伍。
○前往宿屋，发生剧情。
○回到大地图，前往砦の遗迹。

砦の遗迹

○在回廊发生剧情，ワヒエ成为同伴。
○在广场发生剧情。ザフラー、ユーニス成为同伴，クーガ离开队伍。
○在入口处发生剧情。选定队伍成员之后出击。
○前往表门，与ポーパス、ポーパス兵×2战斗。战斗结束之后，リウ离开队伍。
○前往入口处、2层大厅、2层大厅右边的书房。一段剧情之后，前往フレセリアの森－北部。

フレセリアの森－北部

○在エリア2道路分歧处向右走，进入エリア3。
○与ノーヴァ战斗。3回合之后战斗中止，返回砦の遗迹。
○在砦の遗迹接受リズラン的委托，前往エル・カーラル。

エル・カーラル

○选择"帝国魔道院"，ムバル离开队伍，タージ成为同行者。
○前往太子宫，剧情后得到"帝国魔道院のカギ"，タージ离开队伍。
○前往帝国魔道院，剧情之后与岩龙战斗。
BOSS 岩龙，HP1500，弱点斩/突；掉落金矿石，黄泉返り地藏。
○右边的门打开之后进入，沿着台阶往下进入房间，剧情之后タージ成为同行者。
○返回太子宫，剧情之后タージ再度离开。
○从大地图返回砦の遗迹，接受クレイア的委托，返回エル・カーラル。
◇入手道具：帝国魔道院のカギ

エル・カーラル

○前往太子宫，剧情之后クレイア成为同行者。
○从大地图前往ミスラト川。

ミスラト川

○从エリア3朝左下前进，来到エリア4。
○从下面迂回前往右上的エリア5。
○在途中发生剧情，与ゴロツキの亲玉、ゴロツキ×2战斗。
BOSS ゴロツキの亲玉，HP800，掉落黄泉返り地藏。
ゴロツキ　HP300　掉落：特效药
○再向下，来到大地图上，前往サルサビル。
◇入手道具：シルバースピア［宝箱/エリア3］、ブロンズアクス、铁の大剑［宝箱/エリア4］、5000ポッチ［宝箱/エリア5］

サルサビル

○前往总督官邸，剧情之后クレイア离开队伍。
○与宿屋的店员交谈之后留宿。
○再去总督官邸，进入里面的房间，剧情之后クレイア再度成为同行者。
○从大地图回到エル・カーラル。

エル・カーラル

○回到太子宫，クレイア离开队伍，ナキル成为同行者。
○之后从大地图返回砦の遗迹。

砦の遗迹

○在入口处和作战室分别发生剧情。之后选择"おう！　もちろん！"，ナキル离开队伍。
○选定队伍成员之后出击。ジェイル队与サイナス一般兵×3战斗，ローガン队与サイナス一般兵×2、サイナス弓兵战斗，主人公队与サイナス队长、サイナス一般兵×2战斗。
○战斗胜利之后，大家自动回到作战室。
在入口处与モアナ对话，之后返回作战室。剧情之后选择"おう、行けるぞ！"，选定队伍成员之后出击。自动前往ミスラト川。

ミスラト川

○向ラザの砦前进。途中与サイナス队长、サイナス弓兵、サイナス魔道师战斗。
○一直朝地图左上走，来到ラザの砦，与ヴァズロフ，レスノウ战斗，3回合之后战斗中止，自动回到砦の遗迹。

砦の遗迹

○在广场发生剧情，之后与アトリ对话，再来到作战室。剧情之后选定队伍成员之后出击。
○来到大地图之后，ガドベルク成为同伴。入口右边的地区变成工房。此时前往ギネの谷。

ギネの谷

○一直朝地图左上前进，进入エリア2，再往左走进入エリア3。随后走左上的路出到大地图，前往テハの村。
◇入手道具：桃ジュース［宝箱/エリア1］、ミックスハーブ、トリュフシチュー［宝箱/エリア2］、愈しのお香［宝箱/エリア3］

テハの村

○前往广场，发生剧情，再和ルバイス对话，剧情之后从大地图前往チオルイ山脉。

チオルイ山脉

○一直朝上走，来到エリア2。
○剧情之后ナズ成为同行者，朝右上前进，来到エリア3。
○在ドガ的小屋前发生剧情，ドガ成为同行者。
○从エリア2往左，来到エリア4。
○继续往左来到エリア5。
○往里走一点之后，发生剧情。按照ドガ的建议朝上走。剧情之后向左进入エリア6。
○朝左下走，剧情之后ドガ和ナズ离开队伍，从大地图来到ナイネニス。
◇入手道具：毛皮のマント［宝箱/エリア1］、チオルイキャベツ、ジャナムイモ［宝箱/エリア3］、ウールハット［宝箱/エリア4］、ウールローブ［宝箱/エリア5］、毛皮の靴［宝箱/エリア6］

ナイネニス

○在入口和神殿分别发生剧情。之后ニムニ加入队伍。
○从大地图来到海岸の洞窟。

海岸の洞窟

☆エリア1：往里走一点之后发生剧情，得到"巫女连珠"。在道路分歧的左右两侧都有宝箱。一直往前走，进入大广间，借助5个喷射口进入エリア2。左边第1和第4个是宝箱，第3个通往下一个地域。
☆エリア2：一直往前走进入エリア3。
☆エリア3：在道路分歧点向右走可以找到宝箱，左边通向下个地域。
☆エリア4：一直往右来到エリア5。
☆エリア5：与コシオリオオカニ战斗。クーガ可以给它造成致命伤害，之后往里走，剧情之后得到"青き流转の书"。
BOSS コシオリオオカニ，HP2950，耐性アンバランス，掉落巨大蟹肉、虹系。
让リウ担任回复角色，其他人用物理攻击。注意它会使伤害50以上的全体攻击。
○回去之后发生剧情，与コノン战斗。
BOSS コノン，HP2400，弱点斩，耐性アンバランス，掉落忍び服，黄泉返り地藏。
魔法对他基本无效，只用物理攻击。因为他的攻击力比较高，リウ使用不可视の防盾充当前卫比较好。
○在洞窟全通之后，回到エリア1，从正中间的喷射口进入，可以得到神行法の咒符、クリスタルスピア。之后回到ナイネニス。
◇入手道具：巫女连珠、贝壳の盾、トライデント［宝箱/エリア1］、30000ポッチ、龟甲の背铠、［宝箱/エリア2］、达人の靴、神秘の药［宝箱/エリア3］、青き流转の书、神行法の咒符、クリスタルスピア

ナイネニス

○前往神殿发生剧情，ニムニ离开队伍。
○从大地图进入砦の遗迹。

砦の遗迹

○ニムニ、ネムネ成为同伴。
○回作战室，剧情之后选择"わかった！すぐかかろう！"。选定队伍成员之后出击。
○从大地图前往エル・カーラル。

エル・カーラル

○前往皇宫，剧情之后来到剑士团诘所。之后在皇宫与アスアド对话，选择"いつでも行けるぞ！"，取道ミスラト川。前往ラザの砦。

ラザの砦

○在エリア2与リジット兵×3战斗。胜利之后ヴァズロフ、レスノウ又出现了，还是和上次一样，打完3回合之后战斗自动结束。
○ニムニ队与サイナス队长、サイナス一般兵、サイナス魔道师战斗。
○ホツバ成为同行者。再往左走，剧情之后クーガ和ホツバ离开队伍，リウ加入队伍。之后再向左边走，剧情之后返回右边。
○最后回到ラザの砦入口附近，剧情之后アスアド加入，前往エル・カーラル。

エル・カーラル

○アスアド离开队伍。回到宿屋，与店员对话，剧情之后アスアド返回，タージ成为同行者。
○选定队伍成员之后出击。タージ离开队伍。
○前往帝国魔道院的地下，与ジャナム兵×3战斗。
○在最里面的房间发生剧情，マナリル成为同行者。
○接着往回走，与岩龙战斗。
BOSS 岩龙，HP3000，耐性アンバランス，掉落黄泉返り地藏。
注意它的咆哮攻击会使全体受到70左右的伤害。
○回到太子宫，剧情之后出门前往ミスラト川。

ミスラト川

○与クロデキルド、メルヴィス、ロベルトがジャナム兵×2、ジャナム魔道师战斗。
○アスアド队与ジャナム兵×3战斗。
○主人公队与ジャナム兵×2、ジャナム魔道师战斗。
○接着往左走，剧情之后自动返回根据地。

根据地

○クロデキルド、アスアド、メルヴィス、ロベルト成为同伴。
○在3层的书房发生剧情，マナリル、ムバル成为同伴。
○从酒场左边的台阶前往2层居住区，剧情之后主人公的衣装改变。
○在入口处和モアナ对话，再与アトリと对话。
○随后来到4层大厅左边的大广间，剧情之后选定队伍成员之后出击。
○从大地图去テハの村，再前往マルシナ平原。

マルシナ平原

○一直往西走，与ペッカルス战斗。
ペッカルス　HP2000　弱点：突　掉落：ペッカルスの肉
○战斗胜利之后，ダイアルフ成为同行者。
○继续西进，到树林的地方，再朝西南走，来到クラグバーク。

クラグバーク

○在宿屋和王の馆分别发生剧情。之后回宿屋住宿，与ノーヴァ、谜の少女战斗。当二人之一的HP削弱到1的时候战斗自动结束。
BOSS ノーヴァ，HP2400，弱点叩；谜の少女，HP2000，弱点斩。
○从大地图返回根据地。

根据地

○在入口发生剧情，ロベルト离开队伍。
○来到大广间，发生剧情。选择"もちろんだ！"，选定队伍成员之后出击，自动前往北マルシナ丘陵。

北マルシナ丘陵

○往前走一点即发生剧情。与サイナス队长，サイナス一般兵，サイナス弓兵战斗。之后向上走，与サイナス队长，サイナス一般兵×2战斗。
○クロデキルド队遭到フレデグンド的攻击，主人公队与フレデグンド战斗。3回合之后战斗中止。随后自动前往クラグバーク。
◇入手道具：ビートルアクス、天使のサンダル［宝箱/エリア1］

クラグバーク

○前往王の馆，剧情之后ジェイル加入队伍。外出后リウ，マリカ也加入。
○来到广场之后发生剧情，ダイアルフ、サーヴィラ、リュキア成为同伴，得到"猛き咆吼の书"。随后从大地图返回根据地。
◇入手道具：猛き咆吼の书

根据地

○先去4层大厅左边的团长的房间，随后来到2层大厅左边的剑士团诘所。剧情之后リウ离开队伍。
○返回4层大广间，剧情之后从一旦根据地出去，再回到入口处。
○之后前往3层的书房，剧情之后再次像刚才一样出根据地再回入口。
○再次回到4层大广间。剧情之后选择"よし、すぐやろう！"，选定队伍成员之后出击，自动前往ファラモン。

ファラモン

○ダイアルフ队与サイナス一般兵×3战斗。
○进入右边的地下室，与ジェネラルバウル×2战斗。再往右来到王の间。
BOSS ジェネラルバウル，HP1000，掉落月光石。
○クロデキルド与フレデグンド战斗。战斗胜利之后，来到城内的某个房间。
BOSS フレデグンド，HP1000，弱点叩。
○回到王の间，发生剧情。フレデグンド，グントラム成为同伴。得到"圣なる双刃の书"、"圣なる双刃・紫电"、"圣なる双刃・红莲"。
○自动回到根据地。
◇入手道具：圣なる双刃の书、圣なる双刃・紫电、圣なる双刃・红莲

根据地

○在4层的大广间发生剧情，选择"おう、出发だ！"。
○从大地图前往ファラモン。

ファラモン

○进入城内之后，到右上的城墙处发生剧情，与ファーガス战斗。

BOSS ファーガス， HP1200 弱点：突

○战斗胜利之后リウ加入队伍，前往右边的书库，剧情之后与キュクロプス战斗。

BOSS キュクロプス，HP2800，弱点斩，有效道具月光石。

使用リウ的默せし砂岚，使其陷入沉默之后比较容易对付。

○之后クロデキルド加入队伍，与ノーヴァ、ディアドラ、ソフィア战斗。6回合之后战斗中止。注意敌人很强，尽量使用魔法回复和支援，扛下6个回合。

○之后失去了钢铁、象征、流转咆吼四本书，连串的剧情结束之后，自动来到树海の集落。

树海の集落

○进入空屋，剧情之后ルオ・タウ加入队伍。沿着大树的道路一直走。与魔道器×2战斗之后ルオ・タウ暂时离开队伍，得到“秘枢たる线刻の书”。之后返回空屋，ルオ・タウ复归。走出集落的时候レン・リイン也加入队伍，一起前往ノスロウの树海。

◇入手道具：秘枢たる线刻の书

ノスロウの树海

○一直往左走来到大地图，前往ファラモン，之后自动返回根据地。

◇入手道具：天破弓［宝箱/エリア1］、マスターローブ［宝箱/エリア3］

根据地

○在4层大广间发生剧情选择“ああ、今すぐ行こう！”。选定队伍成员之后出击注意多给队员配备叩属性的武器。

○自动前往ヴェアルの荒野。

ヴェアルの荒野

○朝右上前进，与リジッド兵×3战斗。

○クロデキルド队与ビアズレイ、サイナス一般兵×2战斗。

BOSS ビアズレイ，HP1300，弱点叩，耐性：斩/突，掉落古代树の枪。

ビアズレイ的魔法可以造成我方单体100～150的伤害，要保证HP在150以上。

○向右上来到エリア2。

○继续向右走，与ヴァズロフ、リジッド兵×2战斗。

BOSS ヴァズロフ，HP1600，弱点叩，耐性斩/突。掉落ビートルアクス。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

◇入手道具：魔兽の牙［宝箱/エリア3］

根据地

○在4层大广间发生剧情。之后来到入口处，リウ成为同行者。

○来到里门，剧情之后ラジム成为同伴。

○在石版の间与ゼノア对话，リウ离开队伍。

○在3层书房与ルオ・タウ对话。

○回到4层大广间，剧情之后选定队伍成员之后出击。如果担心另外两队败北，就要保证主人公队全员是主力阵容。

○之后自动前往ミスラト川。

ミスラト川～フレセリアの森

○ネイラ队与蛟龙コノン战斗。得到青き流转の书。

BOSS 蛟龙コノン，HP4100，弱点突，掉落魔眼の剑，龙のなめし革。

○ローガン队与魔人ファーガス战斗，得到气高き钢铁の书。

BOSS 魔人ファーガス， HP4300 掉落：巨人の甲胄，サファイア原石

○アスアド队与ノーヴァ、ソフィア战斗，其中一人HP减少到1的时候战斗中止。

BOSS ノーヴァ，HP5000，弱点斩；ソフィア，HP4000，弱点斩。

○主人公队与ノーヴァ，ソフィア战斗，和刚才一样战斗会中止，得到苛烈なる象征の书。

○自动返回根据地。

◇入手道具：青き流转の书、气高き钢铁の书、苛烈なる象征の书

根据地

○首先回复我方全员的HP和MP，之后回到表门，剧情之后与魔兽ディルク战斗。

BOSS 魔兽ディルク，HP4400，掉落魔兽の骨。

之后往右走，剧情后来到4层的大广间。マナリル成为同行者。选定队伍成员之后出击。

○从大地图前往エル・カーラル，半路来到沙漠。

ジャナム沙漠

○前往东南方向的エル・カーラル。

◇入手道具：チャクラム［宝箱/绿洲中］

埋没した帝都

○剧情之后向南来到サルサビル。

◇入手道具：パーティードレス［宝箱/广场遗迹］

サルサビル

○前往王宫，剧情后到宿屋，シャムス成为同伴，得到“古き约定の书”，タージ也加入队伍。

◇入手道具：古き约定の书

ジャナム沙漠

○前往大地图的时候发生剧情，与魔兽ディルク战斗。给他造成4000左右的伤害时战斗中止。

○之后从大地图返回根据地。

根据地

○ルオ・タウ、ホツバ加入队伍。

○从大地图前往ジャナム沙漠。向东南一直来到埋没した帝都。

埋没した帝都

○前往帝国魔道院遗迹。

○一直往右走，进入帝国魔道院・地下。

○到下面的房间内发生剧情，与ディアドラ、ジェネラルバウル×2战斗。

BOSS ディアドラ，HP2000～3000，弱点斩。

○战斗胜利之后自动返回根据地。

根据地

○在4层的大广间与リウ对话。

○在2层医务室发生剧情，之后来到门那里，ディアドラ成为同伴，得到“果てなき道程の书”。

○之后选择“おもしれえ！乘った！！”，リウ与ディアドラ成为同行者，前往しるべの塔。

◇入手道具：果てなき道程の书

しるべの塔

○一直向右来到总长执务室，剧情之后ノーヴァ成为同行者，返回根据地。

根据地

○出了医务室之后发生剧情，リウ与ディアドラ离开队伍。

○前往4层大广间和入口，剧情之后再与アトリ对话。

○在4层大广间与リウ对话。选择“よし、フォートアークに突っ入む！”，ノーヴァ成为同伴。选定队伍成员之后出击，自动前往にフォートアーク。（注意主人公队装备叩属性的武器）

フォートアーク

○主人公队、ダイアルフ、アスアド队分别与サイナス队长、サイナス魔道师×2战斗，之后主人公队继续网上走，与ヴァズロフ、レスノウ战斗。

BOSS ヴァズロフ，HP约2700，弱点叩，耐性斩/突；レスノウ，HP约2700，弱点叩，耐性斩/突，掉落：クレセントアクス，协会骑士の铠。

○继续往上走，与砂尘の仆×4战斗。战斗中ヴァズロフ和レスノウ出现，战斗强行中止，自动返回根据地。

根据地

○从酒场前往2层居住区，再到有门的地方，之后回到4层大广间。连续剧情结束之后，ヴァズロフ和レスノウ成为同伴。

○从大地图前往ジャナム沙漠。

ジャナム沙漠

○向东北方向前进，出到大地图上，前往ズヴァトゴル山。

ズヴァトゴル山

注意这里的隐藏道路很多。

☆エリア1：左边的梯子通向グレイリッジ矿山，朝上走通过隐藏的道路来到エリア2。

☆エリア2：一直向前走，来到エリア3。这层的宝箱要从エリア3绕回来拿。

☆エリア3：朝左上走可以进入エリア4。エリア4也有通向エリア3的隐藏通路。

☆エリア4：朝左上可以到エリア5。这层的宝箱要从エリア5绕回来拿。

☆エリア5：一直朝上可以走到大地图上。左上的有隐藏通路，左下可以通到エリア6，有2个宝箱。

☆エリア6：在道路分岐点分别选择右、上、右。之后一直朝右下走可以找到宝箱。从宝箱起先向上再向左可以到达隐藏的通路。

◇入手道具：银矿石［宝箱/エリア1右下］、力おび［宝箱/エリア1左上］、鬼の金棒［宝箱/エリア2］、神秘の药［宝箱/エリア3］、银角の甲胄［宝箱/エリア3隐藏］、鬼烧モロコシ［宝箱/エリア4］、龙兜［宝箱/エリア5隐藏］、ダイヤモンド［宝箱/エリア6］、巨人の甲胄［宝箱/エリア6隐藏］

ルギエニク

○前往族长の部屋，发生剧情。

○前往祖神の祭坛，与神官兵×2战斗。

BOSS 神官兵，HP约3000，弱点叩，耐性斩/突，掉落：黄泉返り地藏，神秘の药。

○战斗胜利之后到族长の部屋，剧情之后ガシュガル成为同伴。

○从大地图返回根据地。

根据地

○在4层的大广间发生剧情，之后朝右走，剧情之后インドリク、ジーヴィッカ成为同伴。

○在4层大广间与リウ对话，选择“よし、行こう！”，选定队伍成员之后出击。一定要戴上有“砂崩し”能力的队员。

○自动前往フォートアーク。

フォートアーク

○一直朝上走,ネイラ队、ヴァズロフ队分别与砂尘の仆×3战斗。

BOSS 砂尘の仆， HP约1500 弱点：叩 耐性：斩・突

用“砂崩し”可以对其造成有效伤害。

○继续朝上走，主人公队与砂の化身ソフィア战斗。

○砂の化身ソフィア HP约5500

同样使用“砂崩し”对其造成伤害。

○战斗胜利之后发生剧情，自动返回根据地。

◇入手道具：10000ポッチ、神秘の药［宝箱/东侧1F］、3000ポッチ、魔兽の咆哮［宝箱/东侧2F］、贵族の宝剑、禁忌の封剑［宝箱/西侧1F］、20000ポッチ［宝箱/西侧2F］

根据地

○在2层医务室发生剧情，得到“茫漠たる琥珀の书”。

○出医务室，剧情之后来到广场上，主人公与ディルク战斗。（还是坚持3回合）

○这时可以使用星の力，再次与ディルク战斗。

BOSS ディルク，HP约1500，弱点叩，耐性斩/突，掉落：圣兽の铠。

○战斗胜利之后获得“猛き咆吼の书”，ソフィア成为同伴。

○从大地图前往ラロヘンガ。

◇入手道具：茫漠たる琥珀の书、猛き咆吼の书

ラロヘンガ

○进入之后立即与アケパロイ战斗。

BOSS アケパロイ，HP约4000，弱点叩，掉落暗の石。

○从地图中央进入下个地域，与ベルフレイド战斗。（坚持3回合）

○再次与ベルフレイド战斗，只要遭受1次攻击战斗就结束。

○从大地图返回根据地。

根据地

○在4层大广间发生剧情，然后来到石版の间和3层的书房，剧情后回到4层大广间与リウ对话，选择“おう！ いつでも行けるぞ！”，选定队伍成员之后出击。

○自动前往サイナス。

サイナス

○主人公队与アケパロイ×2战斗。

○向左前进，与肉天使マクート战斗。

BOSS 肉天使マクート， HP6000～8000 掉落：死神の 骨，暗の石

○前往しるべの塔。

しるべの塔

☆入口：向左进入1层。

☆1层：继续往左走。与イッカクバウル，サイナス魔道师×2战斗后朝上走，アスアド队与デュラハン×2战斗。

☆2层：一直朝右走。与一なる尖兵×3战斗。之后继续向右。クロデキルド队与ルーク×2战斗。

☆3层：一直往左走，与权天使ビアズレイ战斗。ダイアルフ队与饱食の堕天使战斗。

BOSS 权天使ビアズレイ，HP约5000，弱点斩；饱食の堕天使，HP4000～6000，弱点斩，耐性叩，掉落死神の骨，暗の石。

☆4层：一直朝右上走，来到屋上。

☆屋上：与デュラハン×2、ベルフレイド，ギガースアーム战斗。之后与一なる王战斗。3回合之后战斗中止。然后再战，仍然是3回合中止。之后回到幻象中的シトロ村。

BOSS ベルフレイド， HP约5500、ギガースアーム HP约2500 掉落：いにしえの法衣、黄泉返り地藏、鬼の金棒

シトロ村?

○前往广场，在一连串的剧情反复3回之后，来到幻象中的根据地。

根据地?

○在4层大广间发生剧情，回到真正的根据地。

根据地

○ディアドラ加入队伍，得到了“深き战栗の书”。

○从大地图前往サイナス。

◇入手道具：深き战栗の书

サイナス

○从大地图返回根据地。

根据地

○在4层大广间发生剧情。（注意选择，这里的选项将影响游戏结局。如果选择“星の命～”的话就会进入Bad End）出了大广间之后，与モアナ对话。再回到3层的书房，剧情之后ルオ・タウ加入队伍。

○从大地图前往サイナスに似た街。

サイナスに似た街

☆エリア2：一直向上来到エリア3。

☆エリア3：从上面的台阶往下走，来到エリア4。

☆エリア4：从左下的台阶往上走，来到エリア5。

☆エリア5：一直向上来到エリア6。

☆エリア6：与クイーン战斗。战斗胜利后得到“静かなる终端の书”。

BOSS クイーン，HP8000～10000，弱点突，掉落女神の息吹，ダイヤの原石。

○最后从大地图返回根据地。

◇入手道具：死神の兜［宝箱/エリア2］、魂刈り［宝箱/エリア4］、真红のマント［宝箱/エリア5］、静かなる终端の书

根据地

○在大门的地方发生剧情，随后来到4层大广间，选择“いや、もうねえな。”可以继续去别的地方购买装备，如果选“ああ、觉悟は决まってる！”，就只能在サイナス了。如果想在决战之前把伙伴和任务收集全，可以先另存一个档。

○在团长的房间选择「そろそろいいだろう。」，剧情后选定队伍成员之后出击。自动前往サイナス。

サイナス

○前往正面广场，剧情之后与モアナ对话可以编辑队伍。

○前往一なる王の像，与死神ベルフレイド战斗。

BOSS 死神ベルフレイド，HP约10000，弱点斩，掉落百兽王の剑，死神の兜。

敌人攻击力高，需要使用増加防御力的魔法配合战斗。

一なる王の像

☆1层：从左边的台阶前往2层。

☆2层 从右下的台阶前往3层。

☆3层：从右的台阶来到石版の间。

☆石版の间：这里有存档点。

☆5层：从下面的台阶前往6层。

☆6层：在道路分歧的地方向上走到5层。

☆5层：在道路分歧的地方向上走到6层。

☆6层：一直往前来到玉座への道。

☆玉座への道：向左进入玉座の间。

◇入手道具：究极の拳、女神の息吹［宝箱/1层］、魔枪グングニル、トーテムポール［宝箱/2层］、剑圣の笼手［宝箱/3层］、星骑士の铠［宝箱/石版の间］、英雄のマント［宝箱/4层］、英雄の铠、女神の羽衣［宝箱/5层］

☆玉座の间：与一なる王战斗。

BOSS 一なる王，HP约12000

因为它只会反复单体攻击，所以不是很难对付。

○战斗胜利之后，与一なる王第2形态战斗。

BOSS 一なる王第2形态，HP15000

威力比第一次的时候厉害了不少，要注意一边回复HP一边战斗。

○当第2形态HP减少到1的时候它会再变身，与一なる王第3形态战斗。

BOSS 一なる王第3形态，HP约24000

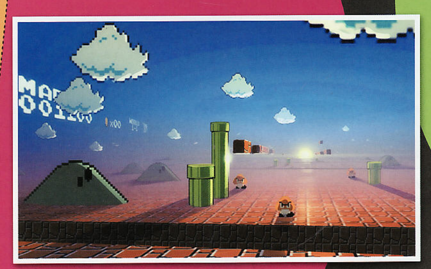
一次攻击可以造成我方350～400的损害，所以必须保证我方的HP高于这个数值。如果有太阳的首饰，可以比较容易地打败他。

ENDING

结局是受玩家选择影响的。除了刚才说过的选项之外，在满足了Good Ending的条件下，如果将108名同伴全部收集，则可以进入真Ending，结局动画会改变。

全108同伴收集一览(此表按照石板上的宿星顺序排列。)

宿星	姓名	加入时期/任务	加入地点	加入条件
天魁星	主人公	东の丘のもさもさ退治	シトロ村	初期角色
天罡星	ダイアルフ	フユーリーロアを救え!	クラグバーク	自动加入(サーヴィラ、リュキア同时加入)
天机星	リウ	东の丘のもさもさ退治	シトロ村	初期角色
天闲星	ゼノア	さらば帝国!	根据地	进入据点发售剧情后加入
天勇星	オルドヴィーク	リジッドフォークを味方に	—	在ルギエニク自动加入
天雄星	メギオン	ファラモン防卫战	—	从ゼノア听到有关星的话之后，越过雪山来到谜の遗迹。在谜の遗迹付近遇到谜のロア族，之后回到根据地，接受任务“メギオン再来”在遗迹与メギオン、ダイアルフ、サーヴィラ、リュキア等人战斗胜利之后即可成为伙伴(エウスミール、ニクティス同时加入)
天猛星	ヴァズロフ	リジッドフォークを味方に	自动加入	
天威星	エヌムクラウ	ラロヘンガの调查	—	按照下列顺序完成任务：シトロ平原の怪物退治→ミスラト川の怪物退治→树海の怪物退治。
天英星	マリカ	东の丘のもさもさ退治	—	初期角色
天贵星	ネイラ	ポーパス族を味方に	根据地	进入根据地之后自动加入
天富星	レスノウ	リジッドフォークを味方に	—	自动加入
天满星	ディアドラ	沙漠の书を探せ!	根据地	自动加入
天孤星	ルバイス	ポーパス族を味方に－	根据地	在グレイリッジ和テハ村广场发生剧情后，回到根据地，击退敌人成为同伴。
天伤星	ベレムエル	ソフィアを救え! 琥珀の书入手后	沙漠谜の遗迹	与ケフレン同时加入
天立星	ゲシュッツ	西への旅－	根据地	接受第2次委托之后成为同伴
天捷星	ザイン	ラロヘンガの调查	ラロヘンガ谜の遗迹	在遗迹深处，带着バルザム和ヤード同行即可加入
天暗星	ルオ・タウ	贼を捕まえろ!	树海の集落	从树海の集落出发时自动加入
天佑星	チエイン	リュキア加入后ファラモン攻略战	クラグバーク	带着リュキア去マルシナ平原(クラグバーク北附近)，与チエイン遭遇后战斗，再前往王の馆。
天空星	ナズ	フユーリーロアを救え!	根据地	从テハ村广场到山顶，确认变化之后回テハ村广场，ナズ失踪后、回根据地接受搜索任务。达成后回到根据地即可加入。
天速星	ツアウベルン	沙漠の书を探せ! 后	—	遇到サルサビル，完成委托后加入
天异星	ドガ	フユーリーロアを救え!	根据地	ナズ加入后，在根据地里门与其对话，ナズ加入后就会出现
天杀星	ボッシュ	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	ノスロウの树海	在ファラモン城与グントラム对话后，从ナイネニス进入树海，剧情后加入(ラティルダ同时加入)队伍中必须有クロデキルド、フレデグンド、グントラム中一人，不能有ルオ・タウ。
天微星	スフィール	ドガ加入后フユーリーロアを救え!	チオルイ山脉	接受雪女退治的委托后，在ドガ小屋左边的道上与之战斗。失败之后从ドガ那里得到暗示，再挑战成功，之后成为同伴。（注：ドガ不能在队伍里）
天究星	セレン	ジャナム帝国へ行こう	根据地	在花季进入根据地，自动发生暴风之后，再进入根据地，ジェイル与之单挑（HP1000左右），胜利后加入
天退星	ジェイル	东の丘のもさもさ退治	—	初期角色
天寿星	ラジム	ファラモン防卫战后	根据地	防卫后随着剧情强制加入
天剑星	ドロモン	ヌムヌ加入后フユーリーロアを救え!	海底洞窟	在海底洞窟最深处，强制战斗后与フエレッカ、シャバック一起加入。
天平星	クロデキルド	さらば帝国!	根据地	自动加入
天罪星	フエレッカ	ヌムヌ加入后フユーリーロアを救え!	海底洞窟	在海底洞窟最深处，强制战斗后与ドロモン、シャバック一起加入。
天损星	フレデグンド	ファラモン攻略战	—	自动加入
天败星	シャバック	ヌムヌ加入后フユーリーロアを救え!	海底洞窟	在海底洞窟最深处，强制战斗后与フエレッカ、シャバック一起加入。
天牢星	シャムス	帝国へ急行せよ!	サルサビル	自动加入
天慧星	マナリル	さらば帝国!	—	帝都脱出后自动加入
天暴星	ノーヴァ	フォートアーク攻略战	根据地	自动加入
天哭星	ソフィア	ラロヘンガの调　根据地	—	琥珀の书入手后自动加入
天巧星	テイグール	ソフィアを救え! 琥珀の书入手、チエイン加入后	クラグバーク	チエイン加入后，队伍里有ダイアルフ的时候与之对话即可加入。
地魁星	ギリアム	フォートアーク攻略战后	グレイリッジ	在协会与之对话，追加任务，委托达成后再与之对话即可加入。
地煞星	ミズラック	沙漠の书を探せ!	ミスラト川	在サルサビル王宫发生剧情，向ミスラト川移动后加入。
地勇星	レカレカ	西への旅	根据地	在ポーパス族の村的交易所对话后，接受2件委托，完成后与ツフルル一起加入。
地杰星	ムバル	さらば帝国!	根据地	剧情中自动加入。
地雄星	インドリク	リジッドフォークを味方に	—	从ルギエニク回到根据地，在广间发生剧情后自动加入。
地威星	ヨミ	ソフィアを救え! 后	グレイリッジ	带上ツアウベルン前往ルギエニク，自动发生剧情，在グレイリッジ协会支部前对话，与チハヤ一起加入。
地英星	チハヤ	ソフィアを救え! 后	グレイリッジ	带上ツアウベルン前往ルギエニク，自动发生剧情，在グレイリッジ协会支部前对话，与ヨミ一起加入。
地奇星	メルヴィス	さらば帝国!	根据地	自动加入
地猛星	アスアド	さらば帝国!	根据地	自动加入
地文星	ゴルヌイ	西への旅	スヴァトゴル山	将バルザムが矿山的电梯修理之后，带上ムーロ，到スヴァトゴル矿山与之对话即可加入。
地正星	ハフィン	西への旅－司书を迎え击て!	ミスラト川	带上アスアド前往ミスラト川之后加入。
地辟星	ケフレン	ソフィアを救え! 琥珀の书入手后	沙漠：谜の遗迹	沙漠出现后，进入谜の遗迹发生剧情。走到地图左上方的尽头之后发生剧情，ベレムエル也在同时加入。
地阖星	ヤディマ	西への旅	根据地	在シトロ平原的农家与之对话之后ヤディマ从农家消失，到根据地的草田中找到，对话之后追加委托。完成委托后再对话即可加入。
地强星	ヒナ	海贼3兄弟加入后ファラモン防卫战	根据地	ゼノアの星解说的剧情之后，向根据地的シャバック打听ロノマクア学院的事情，完成团队任务“ロノマクアからの密书”之后加入
地暗星	ムールゲント	ユラ加入，ファラモン防卫战后	草原：谜の遗迹	ユラ加入后，在根据地2层的剑士团话所出现委托。完成后加入。
地轴星	キミヤ	西への旅～	村の广场	队伍里没有ゲシュッツ等3人以的时候与之对话。
地会星	モアナ	シトロ村防卫战	—	自动加入
地佐星	アマラリク	ファラモン防卫战后	ファラモン城	带着クロデキルド和フレデグンド与ファラモン城的二人对话，剧情之后到最深处战斗，之后アマラリク和キラルド会加入。
地佑星	キラルド	ファラモン防卫战后	ファラモン城	与アマラリク一起加入。
地灵星	ユーニス	ラザの砦の侦察		自动加入（ザフラー同时加入）
地兽星	ザフラー	ラザの砦の侦察		自动加入（ユーニス同时加入）
地微星	タージ	シャムス加入后沙漠の书を探せ!	—	根据地2层居住区　シャムス加入后，前往他的房间，剧情后加入。
地慧星	ユラ	ファラモン防卫战后	ファラモン城	带着クロデキルド与其战斗，胜利后加入。
地暴星	ノムノ	ワスタム加入后西への旅	根据地：食堂	与ノムノ对话后，在3层居住区与ネムネと对话。ワスタム加入后再与ワスタム对话就可以加入。
地默星	ヌザート	电梯增设后西への旅	根据地	能够进入地下室之后(バルザム加入后)带着ムバル前往サルサビル民家，剧情之后回根据地发生战斗，胜利后加入。
地猖星	サーヴィラ	フユーリーロアを救え!	クラグバーク	自动加入(ダイアルフ、リュキア同时加入)
地狂星	リュキア	フユーリーロアを救え!	クラグバーク	自动加入(ダイアルフ、サーヴィラ同时加入)
地飞星	コウ・ロー	ラロヘンガの调　撕　ラロヘンガ	—	在ラロヘンガ接受找人的委托，前往ラロヘンガ谜の遗迹。战斗后加入(ルファ同时加入)。
地走星	バルザム	西への旅	グレイリッジの矿山	根据地升级之后，到屋上对话。之后在矿山で对话，剧情之后与ヤード一起加入。
地巧星	グントラム	ファラモン攻略战		自动加入
地明星	ロベルト	さらば帝国!	根据地	自动加入
地进星	エウスミール	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	—	越过雪山来到谜の遗迹，与メギオン、ニクティスと一起加入。
地退星	ニクティス	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	—	越过雪山来到谜の遗迹，与メギオン、エウスミールと一起加入。
地满星	ニムニ	ポーパス族を味方に	根据地	海底の洞窟攻略后自动加入。
地遂星	ソタ	西への旅～	テハ	在テハの民家与之对话几次之后加入。
地周星	ガシュガル	リジッドフォークを味方に	ルギエニク	自动加入。
地隐星	メイベル	フユーリーロアを救え!	根据地	在チオルイ山顶石碑前与之相遇，回根据地接受委托“运命の恋人を探して”。队伍里不要带女性，来到根据地的主人公的房间后加入。
地异星	ルファ	ラロヘンガ调　撕　ラロヘンガ	—	在ラロヘンガ接受找人的委托，前往ラロヘンガ谜の遗迹。战斗后加入(コウ・ロー同时加入)。
地理星	ラバキン	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	グレイリッジ：路地	完成任务“あっちのマリカの世界”或“アトリの世界”之后，带上ローガン与之对话即可加入。
地俊星	ヤード	西への旅～	グレイリッジの矿山	与バルザム一起加入
地乐星	ラミン	沙漠の书を探せ! 后	クラグバーク	在サルサビルの港相遇之后，完成委托，再到クラグバーク广场与之对话。
地捷星	ホツバ	ニセモノのマリカを追え	—	自动加入
地速星	ワヒエ	ラザの砦の侦察	—	自动加入
地镇星	ノフレト	フォートアーク攻略战	帝国魔道院迹	在帝国魔道院迹B5F，带着シャムス和マナリル一起去，完成委托之后再带着他们去一次即可。
地稽星	ミーネ	西への旅～	根据地	与ゲシュッツ、ビュクセ同时加入
地魔星	ナムナ	司书を迎え击て	根据地：3F居住区	ネイラ加入后，在つぼみ的季节会来到城中，对话后要求加入。如果拒绝，在“ソフィアを救え!”和“サイナス攻略战”的时候也可以使之加入。
地妖星	シスカ	书の研究に协力を	村长の家	伙伴达到10人以上，来到大地图上会发生剧情，之后在シトロ村的村长の家可以找到，在根据地酒场发生剧情后加入。
地幽星	ナキル	西への旅－司书を迎え击て!	根据地	带上アスアド进入根据地，发生剧情，几日经过后加入。
地伏星	レン・リイン	贼を捕まえろ!	树海の集落	在树海の集落出发时自动加入。
地僻星	ウラガン	ファラモン攻略战后	根据地	イクス加入后在クラグバーク杂货屋与ナイネニス等地遇到他，回到根据地之后加入。
地空星	ネムネ	ポーパス族を味方に	根据地	海底の洞窟攻略后自动加入
地孤星	ガドベルク	さらば帝国!	根据地	第一回ラザ砦战之后回根据地的时候自动加入。
地全星	アーニャ	ジャナム帝国へ行こう	グレイリッジの矿山	为根据地命名之后，在グレイリッジ路地与之对话，在矿山邀请其到根据地。フォートアーク攻略战后与之对话，加入。
地短星	モーリン	西への旅	根据地	参照イクス加入
地角星	ヨベル	西への旅～	根据地	参照イクス加入
地囚星	オータ	フユーリーロアを救え!	クラグバーク	完成任务“动物を集めろ!”后，在クラグバーク广场与之对话即可加入。
地藏星	ワスタム	西への旅－司书を迎え击て!	チオルイ山脉	在テハの村与宿屋主人对话之后，在根据地出现委托，回テハの村宿屋，剧情之后到チオルイ山脉の山顶，战斗后加入。
地平星	ビュクセ	西への旅	根据地	与ゲシュッツ、ミーネ一起加入
地损星	ムーロ	西への旅	ギネの谷	在完成任务“ギネの谷の鬼退治”的时候邀请。从ギネの谷を西侧进入，再往南走发生剧情，之后去西侧即可。
地奴星	ハウ・シー	ラロヘンガ调　撕	—	在树海の集落的某位大叔对话（リウ要在队伍内），随着流程进行，对话内容会改变。最后接受委托“树海の大扫除”，完成之后即可加入。
地察星	ラティルダ	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	ノスロウの树海	与ボッシュ一起加入
地恶星	ジーヴィッカ	リジッドフォークを味方に	—	从ルギエニク归还根据地后，在广间发生剧情之后自动加入。
地丑星	セミアス	ポーパス族を味方に	根据地	在矿山、ナイネニス、根据地分别与之对话即可加入。
地数星	ローガン	シトロ村に急いで知らせを!	—	自动加入
地阴星	エリン	シトロ村に急いで知らせを!	—	自动加入
地刑星	ソロウ	ソフィアを救え! 后	フォートアーク	带上スヴェン，在フォートアーク相遇后加入。
地壮星	スヴェン	ファラモン防卫战ゼノアの星解说后	ファラモン宿屋2F	与序盘的サイナス相逢，在根据地与イクス对话后，在ファラモン的宿屋房间内与之交谈即可加入。
地劣星	ヌムヌ	フユーリーロアを救え!	—	在ナイネニス入口相遇，完成委托“さらわれたポーパス”之后加入。
地健星	イクス	西への旅	根据地	“连行”委托（需要派遣5名女性角色，最速推荐是シスカ/マリカ/マナリル/ゼノア/エリン）达成之后，イクス、モーリン、ヨベル会加入。
地耗星	トンガチヒ	ワヒエ加入后ラザの砦の侦察	根据地：回廊	トビラ的委托2次失败后，与之对话即可加入。
地贼星	ミュン・ツアン	ソフィアを救え! 后	フォートアーク北门	リウ成为长老之后，在ギネの谷相遇（队伍里要有リウ）。接受委托“スクライブの长に会いたい”之后他会与リウ单挑，胜利之后会暂时消失。フォートアークを攻略之后，他出现在北门，在队伍里有リウ的时候可以加入。
地狗星	ツフルル	西への旅	根据地	在ポーパス族の村的交易所与之对话后，完成2件レカレカ的委托就可以加入（レカレカ同时加入）。



有人把如今流行的游戏类型归结为“枪车球”三个字，枪者，射击游戏也，车者，赛车游戏也，球者，体育竞技游戏也。这三字真言倒也总结得不错，但自然无法全面，而且这最流行的三大类游戏其实还是针对整个世界范围，特别是欧美地区而言的，具体到我国玩家，未必便准。

由于周所周知的原因，尽管我国有着数量极为庞大的玩家，但实际上玩的绝大部分游戏都是由国外厂商制作的，具体到家用机和掌机游戏方面，我国玩家接触最多的游戏还是日本厂商制作的，这几年随着美式游戏的流行，使得更多的玩家开始接受美式游戏，玩了这么多年的游戏，其实我国玩家经常只能在游戏中看着满屏的外语来玩，这不得不说是一种悲哀。

尽管这两年官方的中文游戏数量有所增加，不过整体而言还是以外文游戏占主导。面对不同国家的语言，在游戏上还是有着或大或小的影响的，再考虑到我国玩家的文化、喜好等具体特征，其实在人气游戏上有着比较明显的“中国特色”。这点，从电玩榜栏目中可以明显感受出来。

为此，我们这篇特别策划总结了在我国玩家中最为流行的一些游戏类型以及相关代表作品，需要声明的就是，我们所针对的游戏平台仅为家用机和掌机，所以在PC界很有名且有大量国内玩家支持的那些作品不在范围之内。　　□文/北斗

中国玩家の游戏世界！



Check! 动作游戏

如果说中国玩家玩的最多的游戏类型，自然还是非动作游戏（ACT）莫属了。最主要的原因自然是动作游戏涵盖面非常广，许多游戏都可以将之归结于本类型里面，而另外一大原因就是，动作游戏中的文字量要少得多，对于平常大多只能玩外国游戏的中国玩家来说，这类语言障碍小的游戏玩起来要简单和更有亲和力。由于“动作游戏”这一大类型覆盖面过于宽泛，所以即便只是举在我国人气很高的代表作，也可以衍生出几大分支来，下面咱们一一观之。



ACT 横、纵轴动作过关

代表作：马里奥、索尼克、双截龙

横版动作过关游戏是最早的游戏类型之一了，许多经典成名动作游戏也大多诞生于上个世纪八、九十年代。看一下上述代表作品，就会发现里面大多是一些“历史悠久”的系列，其中仍然保持相当活力的似乎也就只有大胡子水管工人马里奥了。最早的横版动作过关游戏，颇有些“背版”的性质，当时的游戏都有着不小的难度，个别游戏更是难到变态，不过只要玩家掌握了关卡内机关和敌人的分布情况以及行动规律，就能轻松的完成，这种早期游戏的特点，在本类型中表现特别明显。

对于我国的“老”游戏玩家而言，大多都是从上述几大系列的洗礼中成长起来的，而且当时尽管大家接触的多是国产盗版卡带，可即便如此价格也是相当的昂贵，所以能有几盘游戏卡往往会将其中的游戏翻来覆去的玩，和好友交换卡带以及双打是那个时期最大的特色。而尽管本类型的作品现在由于主机性能的飙升，已经很少再有风格纯正且整体较为简单的优秀作品诞生了。

↑马里奥在我国，即便不是玩家的人也大多听说过其大名。



←索尼克系列在我国的人气并不算特别高。

ACT 横、纵轴动作过关（街机篇）

代表作：名将、吞食天地、恐龙、三国战记、铁钩船长

虽然在游戏类型等方面与前者几乎一模一样，但是小编却以为有必要单独做一个“街机篇”。毕竟，在家里玩和在街机厅里玩是两种完全不同的感觉，而且略过街机上那些曾经的经典动作游戏名作的话，实在是无法向大家交代（笑）。

在街机厅和在家玩最大的不同点就在于：在街机厅中，你死了就必须花钱续币，而在家里只要选个“CONTINUE”就行了。前者，由于“金钱”的压力，就注定了在街机厅中玩游戏时会全神贯注，所以说，真正的高手，都是街机厅中诞生的，确是至理名言。在代表作品中列举的都是堪称超级经典的作品，也是吃币率最高的机器，特别是后来引进了可以4P的“四打”机之后，这些游戏的人气简直是疯涨，任何时候，机台前总是挤满了玩游戏的、准备接的和一大票的看客。

在代表作品中，《三国战记》是我国台湾游戏厂商制作发行的，一款国人制作的街机游戏在国内能有如此高的人气，不管怎么说，都有必要单独“表扬”一下。



ACT 3D动作冒险游戏

代表作：恶魔猎人系列、战神系列、鬼武者系列、古墓丽影系列、波斯王子系列

到了32位主机时代，由于硬件性能的大幅提升以及对3D化的倡导，原来的横/纵版动作过关游戏开始大幅进化，由于场景的3D化，也导致了在游戏玩法和关卡设计等方面较之以前有了相当大的变化，因此，可以算是一个新的动作游戏分支类型了。而且由于这类作品中也大多会追加一些谜题和机关破解等相关的要素，有时也将其称呼为“动作冒险”，不同的是，有的作品解谜部分很少，有的则更偏重解谜，后者的代表是古墓丽影。

在本类型的游戏中，最具代表的非恶魔猎人以及战神系列莫属了。特别是恶魔猎人，其仍然保留了关卡制的设定，而且由于主角但丁的耍酷姿势以及造型台词等非常惹人喜欢，因此在我国有着数量很多的FANS。

战神系列是SCEA原创的新生动作游戏大作代表，也成为了我国许多玩家的拥护对象。古墓丽影和波斯王子系列，前者重解谜，后者重动作，劳拉在“传说”中有较佳表现，但在最新的“地下世界”中则又表现一般了；而后者，在2D时代就是非常硬派的动作游戏，3D版的“时之沙三部曲”凭借优秀的剧情设定和不错的手感为其在我国赢得了一批拥护者。



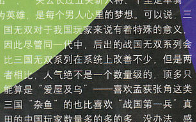
无双类动作游戏

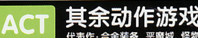
代表作：三国无双、战国无双



虽然有人对其不屑一顾，虽然有人称其为快餐游戏代表，虽然这两年无双新作确实越来越滥竽充数，但谁都无法否认：它在我国曾经拥有的超高人气；此外，也正是因为无双的大红大紫，从而衍生出了一大票的“无双”模仿作。

无双系列在世界各地都有不错的销量，最主要的原因还是因为战斗简单爽快过瘾和大乱斗的设定，而其对于我国玩家来说，更有吸引力的一点则是其三国题材的设定了。三国，是一个英雄辈出的时代，我们都是从小听着“张翼德喝断长坂桥”、“赵子龙单骑救主，七进七出”、“关云长过五关斩六将，千里走单骑”这些传说般的英雄故事长大，而成为英雄，是每个男人心里的梦想。可以说，三国无双对于我国玩家来说有着特殊的意义，因此尽管同一代中，后出的战国无双系列会比三国无双系列在系统上改善不少，但是两者相比，人气绝不是一个数量级的，顶多只能算是“爱屋及乌”——喜欢孟获张角这类三国“杂鱼”的也比喜欢“战国第一兵”真田的中国玩家数量多的多的多，没办法，感情使然。





ACT 其余动作游戏

代表作：合金装备、恶魔城、怪物猎人、旺达与巨像

在动作游戏这一大类中，除了上述几大衍生类型之外，还有一些优秀作品在我国有着很高的人气，其类型确切来说不属于上述分支，但同类型其他作品又少，因此我们单独拿出来讲。

首先就是《合金装备》系列，KONAMI对其类型的官方定义是“战术谍报动作”，本系列最大的特点就是讲究“潜入”，追求的是不被敌人发现和尽量少的战斗，同类型作品数量非常少，《天诛》和《分裂细胞》是其中的突出者。MGS系列另外一大特色就是电影化的叙事风格和运镜技巧，凭借着大量的动画过长来交代剧情，因此，即便是语言不同，但普通玩家也能对大致剧情了解个七七八八。合金装备在我国有着相当多的支持者，其中有追求EX难度完美最速通关者，也有更多讨论剧情为乐的朋友，小编记得，曾经有我国D商将2代的动画自行剪辑成片，压成光盘来卖，估计买过的人还不少。

恶魔城系列，毫无疑问在我国有大量的拥趸——尽管其无论是在出生地的日本还是美国，都算不上是一线游戏，反而是在我国，喜欢它的玩家数量最多。这种奇特的现象，在业界还是很少的。早期的恶魔城，由于难度较高，因此在我国玩家中人气一般，不过SS上的“月下”以及之后在掌机上大量推出的新作则为其在我国赢得了许多的支持者。同类型的游戏，《银河战士》可以说是先驱，其在我国的人气，却比恶魔城要低得多。

怪物猎人虽然是近几年才开始流行的游戏，但是其在我国有着相当高的人气，特别是在PSP玩家之中，由于联机方便，在加上我国有大量PSP玩家，因此联机玩怪物猎人已经成为“必修课”之一了。其绝对是我国PSP玩家中人气最高的游戏。

↑PSP上的怪物猎人近几年在我国人气极高，联机合作是其最大的乐趣。

旺达与巨像，算是一个异类了，同类作品还有ICO，在我国也有许多玩家喜欢它。

自己的最爱！



角色扮演游戏

代表作：最终幻想、口袋妖怪、传说系列



角色扮演游戏（RPG），单从某些大作在我国的支持者人数来讲，还是非常可观的，其中的代表，自然非最终幻想系列莫属了。其实RPG游戏由于文字量非常巨大，而且精彩的剧情也是其卖点之一，特别是许多发展流程的线索往往就包含在人物的对话之中，因此对语言的要求是最大的。对于中国玩家而言，要想玩外国的RPG，其实还是比较痛苦的——英文也就罢了，好歹大家都学过几年，大不了抱本牛津边翻边玩；可大部分的优秀RPG都来自日本，这对于没有任何日语基础的大部分我国玩家，就实在是要命了。因此，尽管在我国有许多的玩家喜欢玩RPG游戏，但主要游戏对象也就是那么几大特别著名的游戏系列上。

在众多角色扮演游戏中，最终幻想系列在我国的人气毫无疑问是最高的，尽管FF和DQ同为日本两大顶级RPG，但DQ的人气，主要限于日本，而FF，则在全世界都很受欢迎。究其原因，主要还是FF系列画面非常优秀，许多剧情，往往都是在欣赏剧情动画的时候就交待了，这种类似电影的表现方式，使得其较少受到语言的限制。在这一点上，FF与MGS却是有异曲同工之妙。要理解FF的受众普遍性，可以拿DQ作为“反例”来对比，这样就能明白了。其实从FF在电玩榜的排名中就能看出，其总是能长期占据前几名。

而口袋妖怪在我国之所以能够如此风靡，主要还是因为游戏本身极高的乐趣。因为尽管也是RPG类型，但实际上剧情部分并不能算是口袋妖怪的重点，收集和培育妖怪，并且用之与好友进行通信对战才是口袋系列的最大乐趣所在。可以说，看不懂剧情并不会对口袋的乐趣有明显的影响，再加上任氏掌机在我国一向都有很高的普及量，因此口袋妖怪一出，就会有大量我国玩家沉迷其中了。

至于传说系列，在我国一直就有那么一帮数量还不少的粉丝，从最初的幻想、永恒和宿命，到如今开始量产化的众多传说新作，虽然我国传说粉丝们的人气度远不及前两者，但也算是颇具规模了。除了上述这三大系列，其余RPG游戏系列在我国虽然也或多或少的有着一定数量的粉丝，但整体而言，却是远远不及了。即便是DQ，在我国的人气却是远不如FF。

ARPG 动作角色扮演

代表作：赛尔达传说、王国之心

动作角色扮演（ARPG），和角色扮演颇为相似，但是其动作性明显增强，虽然像传说系列，在战斗中的手动操作部分（如果你设为手动的话）也不少，但仍然有明显不同。而动作角色扮演类的游戏，在我国人气最高的自然非《赛尔达传说》系列和《王国之心》系列莫属了。

赛尔达系列的动作性还是非常强的，而且游戏中的大部分时间都是在迷宫中或是野外冒险，虽然也有剧情，但剧情主要是作为串联用的，远不如纯粹的RPG游戏那样来得重要。作为老任的看家作品之一，赛尔达系列的素质一向都非常之高，在日本游戏杂志FAMI通迄今为止评出的9个满分游戏中，本系列就占了2个。正是由于上述原因，使得本系列在我国有着较高的人气度。

至于王国之心系列，相信许多喜欢它的玩家之所以接触这款游戏，是因为1代中由宇多田光演唱的那首相当精彩的主题曲MV《光》了。虽然主角索拉是SE原创角色，但有着迪斯尼大人气角色米老鼠唐老鸭古菲狗的加盟，就足以为其吸引众多人的眼光了。除了有迪斯尼当家明星等要素之外，来自FF系列的超人气人物作为隐藏角色在游戏中登场也是一大卖点。事实上，最初玩本系列的我国玩家，有相当一部分应该都是FF饭吧。同样，作为一款有穿越和乱斗性质的游戏，因此对玩家的语言要求也不是很高，剧情实际上也就是为了方便大家看到那些熟面孔了——尽管2代序章罗克萨斯的故事，确实让许多人感动了一把。



益智、桌面游戏

代表作：俄罗斯方块、大富翁



这两类游戏都属于休闲类型的作品，其实玩的人还是不少的，只是比较固定或是核心的玩家数量则比较少——特别是在家用机上。提到该类型的代表，《俄罗斯方块》是毫无疑问的代表，这才是真正完全跨越国界和语言的神作！

Check! 战略模拟游戏

虽然都属于模拟游戏（SLG），但个人以为战略类的模拟游戏和育成类的模拟游戏还是有着极大区别的，这里我们先看看战略类的模拟游戏中有哪些在我国最受欢迎。

SLG 战略游戏

代表作：三国志系列、信长野望系列、霸王的大陆



这应该是本类别中最“纯正”的一类代表了，特别是三国志系列。不得不说，光荣早期的三国志系列虽然有的系统不甚完善，但确确实实是很正统的战略游戏。再加上是三国类题材，因此我国玩家对本系列的作品还是比较支持的，不过近几年的几款系列新作，在我国玩家中的人气，特别是家用机玩家中已经明显大不如前了。而霸王的大陆，则是早期FC上NAMCO制作的“非正统”三国游戏，尽管如此，在当时的我国可谓风靡一时，即便到了如今，谈及其中乐趣，仍然让人津津乐道。

SLG 战棋游戏

代表作：火炎之纹章、超级机器人大战、梦幻模拟战



↑火纹凭借其极高的素质在我国玩家中拥有相当多的支持者。

战棋游戏，也就是平常俗称的“走格游戏”。在上述三大代表作品中，火纹系列属于各方面都非常严谨的优秀之作，你大可以从其系列各代的汉化作品率以及汉化版推出速度，就能明白其在我国人气之高了。至于机战系列，由于游戏中的参战机体都来自日本著名的机器人动画，这就很容易让喜欢机器人的我国玩家乐在其中——尽管最早的机战玩家，实际上都是先玩的游戏后看的动画。在我国，绝对有着数量众多的机战饭，虽然机战系列作品的汉化率不如火纹，但这其实往往是由于大家对译名的争议导致众口难调，一般的汉化小组都怕一个翻的不好，犯了“众怒”（笑）。说到梦幻模拟战系列，本名是“兰古瑞萨”，这里采用的是通俗叫法，其实最火的还是16位机时代，梦2是当之无愧的经典之作，也是许多梦模粉丝接触该系列的头一作。如今尽管本系列已经“完结”，但说到我国玩家中的人气战棋游戏，却是少不了它。

Check! 模拟养成游戏

与战略游戏一样，这也是SLG中的一大类，不过在本类中，依然可以根据游戏目的以及风格和系统等，将其明确划分成数个分支。这类游戏的特色在于对经营创造、贸易经商、恋爱人生等等现实中的过程在游戏中再现，让玩家体验其中的乐趣，其中在我国人气最高的一些作品如下。

SLG 经营类游戏

代表作：牧场物语、创造球会、模拟城市

这类游戏最大的特典就在于给你一块“地皮”或是一个俱乐部，让你去模拟经营。牧场物语系列在我国有着较高的人气，由于本系列的画面风格非常清新明快，乡土气息的氛围也让长期生活在城市里的玩家有一种虚拟的放松感，而且，此类游戏对女性玩家尤为有吸引力。看一下我国的众多牧场粉丝中，有相当一部分可是另外那半边天呢。

SLG 恋爱类游戏

代表作：心跳回忆、樱花大战

最著名的自然非《心跳回忆》系列莫属了，此类作品在上个世纪九十年代大为盛行，特别是对十多岁的男孩们有着极大的杀伤力……虽然本系列如今已经没落，而且同类型的游戏也已经没有什么优秀作品了，但是以藤崎诗织为首的那批虚拟女孩已经成为了一个时代的名词。而樱大战系列，虽然严格来说是“恋爱+战略模拟”的游戏类型，但是个人以为，其战略部分实际上也就那样了，真正出彩和让人记忆深刻的，还是恋爱部分吧。而樱大战系列，同样在我国也曾经有大量的支持者。

SLG 大航海时代

代表作：大航海时代

将一个游戏系列单独划为一类还是比较少见的，毫无疑问，大航海时代肯定属于SLG，但是其既不是严格意义上的战略类模拟游戏，也不能算是育成类模拟游戏。大航海时代，有其自己非常明显的特色风格，组建船队，利用各地贸易的差价发家致富，远扬四海，探索世界的各个角落，这些都是大航海时代极为浓烈的特色。玩大航海，有一个明显的特点，那就是其中的地名及其所在经纬度基本都与现实中的一样，因此往往一作熟练之后，就能将其中大量的地名与相关信息对应起来。不少我国玩家就曾经感慨过，尽管自己地理成绩一般，但在这方面，却是数一数二的（笑）。玩大航海，只需掌握其中常用的那些指令就能玩下去，而无论是赚钱的乐趣、探索的乐趣还是战斗的乐趣，都能在其中获得极大的满足。这也是一个给许多我国玩家留下过美好回忆的游戏系列。

FTG 格斗游戏

代表作：街霸、拳皇、侍魂、VF、铁拳

格斗游戏（FTG）是对抗性非常强的游戏类型，虽然也有和电脑对战的部分，不过其真正的精髓还是与人对战。格斗类的游戏，在早年的街机厅中人气非常之高，可以用“爆满”来形容，在之后的发展中，特别是在我国，由于对街机厅的整顿，直接导致整个街机游戏界的迅速衰落。不过，目前格斗类的游戏在我国的街机厅中仍然有很高的人气，由于喜欢本类型的“铁杆”玩家数量相对固定，而且确实相当有爱。因此还经常会自发举行一些地区性、甚至是全国性或是跨国性的格斗游戏比赛。

至于本类型的代表作品，实在是非常多，因此在代表作品中只能举出一些在我国人气最高的系列。现在网络联机对战模式已经越来越主流化，不少格斗游戏也支持这个系统，不过玩格斗，可不是闭门苦修就行的，多实际与人对战、多交流才是格斗游戏最大的乐趣。

SPG 体育竞技游戏

代表作：胜利十一人、FIFA

体育竞技游戏（SPG），就是以现实中的诸多体育运动和竞技项目为原型，将其改编成对应的游戏，这些改编的游戏，大多是以尽可能真实的还原现实为追求目标，也有少量则是走的极端，改编成比较夸张的卡通风格。

由于大多数体育竞技类游戏的规则都沿用的是现实中的比赛规则或是其简化版，因此只需了解实际的比赛规则，就可以非常快速的上手，再加上游戏中的指令一般也较少，所以即便是语言不同，也不会对实际游戏有多大影响。不过，尽管体育竞技类游戏涉及的比赛项目很多，但在我国，最受欢迎的还是足球游戏，其中最具人气的非WE系列和FIFA系列莫属了。

WE应该是我国人气最高的球类，同时也是体育竞技游戏了，作为“世界第一运动”的足球，在我国有着数量广泛的足球爱好者——尽管国足的表现总是让人吐血，不过这并不妨碍我们热爱足球运动本身。不过在城市里，要在学校之外找个球场实在不是一件容易的事情，就算找得着地，也未必凑得够人，所以对于已经毕业的玩家而言，更多的时候，就只能在游戏里过过手瘾了。头几年WE在我国最火的时候，每年都会举行全国性的WE大赛，先由各地区选出代表，再争夺全国第一，这种热闹的氛围还是挺不错的。而且，WE系列的前几作，也总是长期占据电玩榜玩家投票的前列，甚至能长期压制FF这样的怪物游戏，足见其在我国的受欢迎程度。



↑KONAMI的WE系列在我国有着数量极为庞大的拥护者，各项比赛层出不穷。

至于FIFA系列，则是在欧美玩家以及PC上更受欢迎一些。其他的体育竞技类游戏，玩篮球的也不少，玩桌球的也不少，但都不够多。总体来讲，还是足球游戏在我国玩家中占据压倒性的优势。

FPS 第一人称射击

代表作：HALO、银河战士

虽然FPS类游戏大多追求的是战斗的爽快感以及多人合作或是对战的乐趣，当然有的作品的剧情也是同样精彩，但整体而言在游戏方面对语言的要求并不高。但是此类作品在我国的人气并不算高，确切来讲，是在家用机和掌机这两大领域不高，最主要的原因自然还是操作习惯的缘故了。毕竟FPS游戏最方便精准的操作方式还是“键盘+鼠标”，而手柄的按键方式显然无法达到这一高度，所以在家用机上只能尽可能做出手感比较好的FPS游戏。正是由于这个原因，才使得FPS类作品在我国家用机玩家中人气一般，当然，PC玩家方面，就完全是另外一番景象了。

作为微软的看家拳头大作，HALO系列的素质是有目共睹的，每一代的发售都能写下一个新的销售神话。这固然与欧美玩家对此类型游戏的偏好有关，不过即便是在我国，仍然有许多的玩家喜欢该系列。精彩的剧情和整体都很优秀的素质是其特点，系列每一作也都有推出中文版，没人喜欢那才叫奇怪呢。特别是还专门推出了中文语言版，这对我国玩家可以说有着相当的亲和力。



↑系列三作都有中文版甚至是中文配音，HALO深受我国玩家喜爱。

《银河战士》系列，最早是类似恶魔城的那种玩法，直到最近几代才改为FPS游戏，但是老任的制作功底确实让人佩服，做什么都能做得非常棒，因此尽管本系列在我国的人气无法与HALO相比，却也有不小的受众。

AVG 恐怖冒险游戏

代表作：生化危机、寂静岭、零

这类作品在我国也有一定数量的受众，例如代表作中的这三个系列，相信大家都是耳熟能详的了吧。恐怖冒险游戏其实也分为两大类：一种是上述这类有较强的动作性以及解谜要素，通过环境、音效以及敌人的形象等等恐惧要素来达到效果的；也有例如《弟切草》、《恐怖惊魂夜》这类文字或是音像小说类型的恐怖游戏。在我国受欢迎的主要是前者，毕竟前者与玩家的交互方式主要通过视觉与听觉等直观方式来进行，而后者则对语言的要求很高，让普通中国玩家玩日文的文字恐怖游戏，基本上就是在看天书了……



↑《寂静岭》系列游戏中营造出的恐怖气氛是完全超越语言的。

生化危机系列可以说是恐怖冒险游戏的鼻祖了，虽然从4代开始，包括即将发售的5代，似乎动作要素的比重要远远大于恐怖要素，但是前三代毕竟还是此类游戏的经典之作。在我国，喜欢生化系列的玩家非常之多，毕竟这主要是个考验玩家操作技巧的游戏，语言不通的障碍非常小。

寂静岭系列，在我国同样有着一定数量的支持者，当然，无法和生化相提并论。表里两个世界的设定、阴暗肮脏的环境、狭小的空间等，都是这款恐怖游戏的特色。不过，就系列而言，个人以为还是2代最经典，之后的几部作品，素质都不能算是特别高。至于《零》，则是近几年来新受到我国玩家喜欢的恐怖游戏，凄美的剧情以及用照相机作为攻击武器的特点是其特色。



射击游戏

顾名思义，射击游戏（STG）最大特点就在于“射击”一词，不过射击的武器和方式可是有着很大的区别，例如可以是枪支、可是是大炮、也可以是导弹。一般来讲，可以将射击游戏分为动作射击和飞行射击，前者主要是操纵人类以横版或是纵版也可能是3D大地图的方式进行战斗，这类游戏的主要攻击方式自然是射击，但是动作要素也很强；后者则主要就是驾驶飞机进行空战了。

这两类中无论哪一类在早期的游戏业界中都曾经是主流游戏类型，不过后来随着主机性能的发展，而进化成全新的形态，尽管中间曾经低迷过一阵，不过如今也再次成为诸多游戏类型中的重要力量。这类游戏由于基本上考验的就是玩家的操作技巧，剧情方面并非重点，系统也相对简单，因此颇受我国玩家欢迎。

STG 动作射击游戏

代表作：魂斗罗、战争机器

魂斗罗的入选就无需多言了吧，当年绝对的“制式”游戏。不过本系列在日本的人气并不算高，反而是在我国，极具人气，《绿色兵团》也是如此，似乎KONAMI的不少作品都有这个特征，真是奇哉怪也！比较可惜的是，系列续作在次世代机上的表现并不佳，厂商仍然没有找到如何利用硬件的强大能力来更好展示魂斗罗世界的方法，因此尽管魂斗罗在我国人气很高，却也主要是针对早期那些作品而言了。

而本类型的人气新秀，则是绝对的非《战争机器》莫属了。1代的惊艳以及2代的再进化，都让喜欢本系列的我国玩家很是满意，特别一提的是，本系列两代作品几乎都有全球同时发售的繁体中文版，而且翻译水准都较高，所以在语言方面，自然不存在任何问题喽！



STG 飞行射击游戏

代表作：雷电、沙罗曼蛇、皇牌空战

作为本类型的开山鼻祖，《铁板阵》无论是在哪个国家的玩家中都是久仰大名。《雷电》是街机上的此类游戏代表，《沙罗曼蛇》虽然也有街机版，不过最让我们印象深刻的还是家用机版以及后来推出的掌机版吧？这类游戏操作简单，考验的就是玩家的反应力和技巧，以上两款只是选出的代表作品，此类飞机游戏在我国有许多的爱好者——尽管现在已经不是主流题材了。

《皇牌空战》则是家用机上非常著名的飞行模拟游戏，本系列并不能算是以“逼真”为卖点的作品，相反，爽快的空战、对全S评价的追求以及精彩的剧情才是本系列的卖点所在。由于借用了动画或是真人表演等形式交代主要剧情，因此我国玩家在大致剧情的了解上并不会有困难，再加上每作精彩的战斗背景音乐，难怪在我国有这么多的爱好者了。

RAC 赛车游戏

代表作：GT赛车、山脊赛车、极品飞车、马里奥赛车

赛车游戏（RAC）一般有两种风格：一种是追求对真实赛车驾驶及环境的完全模拟，另外一种则是追求极致的速度以及绚丽的表现效果。赛车游戏由于没什么语言障碍，所以较为容易被我国玩家接受，但是在我国的实际受众面却相对不大，因为实际的情况是：可能大部分的玩家都接触过赛车类游戏，但真正特别喜欢此类作品的玩家数量却并不算多。

山脊赛车是同类作品中比较“有年头”的作品了，相信许多玩家都还记得“永濑丽子”吧。世嘉的梦游美国曾经以其硬派和专业化的风格受得过好评，并在我国的赛车游戏玩家爱好者中吸引过一批达人苦练。EA的极品飞车系列在9代之前一直都是本类作品中的佼佼者，而且非常受玩家欢迎，华丽的赛车和真实绚丽的画面都是本系列的特点，也是我国玩家喜爱它的最大原因，可惜之后的几代作品表现均不佳，这次经济危机，随着EA将NFS制作小组解散，恐怕极品飞车系列要成绝唱了。

《马里奥赛车》应该算是赛车游戏中的另类，这里既没有好看的画面、对真实性的追求或是现实生活中名贵跑车的再现，但其无论是在全球范围还是我国，都大受欢迎。特别是NDS版的马车，由于WIFI对战功能的引入，使得我国玩家不仅可以和国内其他城市与地区的玩家联机，还能与远在其他国家的玩家同乐，可以说，正是因为WIFI功能的引入，才使得《马里奥赛车》在我国的喜爱者数量一下子大为激增。而马车在我国玩家中的走红，在赛车游戏中可以算是非常独特了——当然，实际上其受欢迎的这些要素在全世界范围内都通用，因此在全世界都大受欢迎。



↑GT赛车这些年逐渐超越极品，成为我国RAC玩家的爱作。

←马里奥赛车的乐趣在于联机对战。



GAME AREA 51
电玩禁地51

编者话 READER'S WORD

这段时间你在玩什么游戏，11月底12月初推出的游戏你消化完了吗？如果还有精力的话，本期推荐的几款游戏你不妨试试，既有怀旧又有异质，都很不错哦。本期仍旧以动作射击为主，硬派之魂可以继续啦！ □文责/奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

似乎圣诞假期并不是好游戏的聚集期啊，进入12月和1月，游戏新品的推出相对也进入淡季，人们放假对销售却没有带来什么好影响，不过对于厂商来说这段时间来调整一下自己的开发节奏也不是坏事，那么对于我们国内玩家来说，似乎选择的余地也不是很大。

在PS2上硬派体验 ADK神作痛快格斗进行曲



←出色的操作感让人难忘，终于可以在PS2上再度领略。

↑《霸王忍法帖》作为格斗大潮期推出的二、三线格斗作品，凭借人设和超必杀的精彩设计还是有一定支持者。这次又有机会再进行回顾了。

五款游戏很好 异质素质良好

CHECK UP! SNKPLAYMORE继续骗钱 ADK魂不过是模拟器之魂罢了

SNKPLAYMORE如今基本上是以翻炒以前的超级冷饭骗钱为主经营了，虽然玩家喜欢怀旧，但这样大批量的以模拟器形式集合成碟推出的方式，久了实在令人反感。刚刚发售的PS2游戏《ADK魂》本作主打ADK当年在NEOGEO基板上开发的五款热门游戏，尤其是其中有编者一直相当倾心的《痛快格斗进行曲》，因此本作对于编者来说就相当有尝试的价值。这款模拟器合集中还有另外四款游戏，包括《霸王忍法帖》、《忍者大战》、《忍者指令》、《梦幻小妖精》。对国内街机玩家来说，都是相当熟悉的作品，且对于使用PC不方便的玩家来说意义较大，体验一下这五款经典街机游戏在今天还是相当有趣，游戏性方面除了《忍者大战》较逊外，其他四款都是十足十的水准之作。PS2光头还灵光的玩家就不用犹豫了。

CHECK UP! 大金刚改吧改吧拿出来捞钱 双截棍操作甭说还真挺不错

在NGC时代没能买上一个金刚鼓，让编者相当的遗憾。不过这份遗憾终于在Wii上烟消云散，看来任天堂当初的NGC骗钱计划还是有不少利处的，就拿《大金刚 丛林节拍》这款游戏来说，终于能让不少人体会到大金刚游戏的乐趣，甚至将本作看作为正统续作也不为过啊。将原本需要拍打鼓来实现的动作移植到双截棍上，动作也改为挥动控制器，虽然缺少了那种敲打的实在感，但各种音效以及Wii控制器上发出的效果音都得以弥补缺憾。游戏的难度和节奏感都把握得相当完美，既有需要动动脑子才能得到隐藏要素，也有颇具挑战性的操作考验，不过总的说来玩家可以抱着纯游戏的心态轻松体验，即便是BOSS战只要掌握好节奏也可以轻松应对，而且搞笑从头至尾，绝对欢乐。游戏中经常出现那种需要你用力挥动手臂将敌人爆捶一顿的场面，太过瘾了。强烈要求这个系列继续这样开发，虽然偶尔会费些力气，但游戏的乐趣大幅提升对玩家来说更有吸引力。

HOT TOPIC 你真的有射击神经吗 挑战一下，会有动摇

最近一段时间，一些小游戏从PS3移植到PSP的例子越来越多了，尤其是通过网络下载的方式，这对于PSP玩家来说绝对是好消息。而且这类游戏一般速度不低，向下移植到PSP玩家玩起来也不会丢失原有的感觉。上期我们简单介绍了《超级星尘 携带版》，本期就再给大家带来一款小品游戏，原本在PS3和PC上相当有人缘的视觉系射击游戏《每日射手》（Everyday Shooter）。本作同样是要通过PSN来下载，后被破解达人相中成为网络免费下载的游戏，容量很小只有46M。游戏的移植工作就是刚刚为CAPCOM重制了《1942》和《战场之狼》的Backbone小组来担当。前面提到了视觉系的概念，本作就是在这样一个充满了节奏和变幻的平面上进行射击的作品，背景会跟着节奏和玩家的连锁效应改变，而其中的连锁设定又是其最大的魅力所在，并且相当爽快。对于射击高手来说，这款游戏还是稍微制造了些难度的，不仅是漫天出现的敌人机体而且奇幻的色彩变化也会带来不少障碍，但总的说来还游戏的设计概念不俗。作为46M的小游戏来说，绝对值得一试，也是本期射击游戏中的重点推荐。

奶糖人的传言板

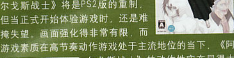
●由于近期游戏发售数量不多，因此一些原本关注度并不高的作品也成为市场上的香饽饽，CAPCOM在PS2平台推出的《FATE无限代码》已经推出，游戏类型为FTG，而相对应的街机版则采用与PS2兼容的SYSTEM246基板，这块基板对于广大中国玩家来说可是好久不见了。虽然是人气动漫改编，但遗憾游戏素质一般，也只能吸引到原作的粉丝来尝试。

●尽管美版已经发售月余，不过Wii日版《桑巴阿明哥》更值得期待，毕竟是日版起家的游戏。从现在看来，当年DC世代的沙锤游戏完全可以看为是Wii的雏形了，《桑巴阿明哥》的意念与如今Wii相当符合。自然游戏移植下来玩起来也非常有原作的感觉，只不过“沙沙”的音效不如原来DC和街机的真实感强烈。瑕不掩瑜的是，游戏的可玩性非常之强，绝不可错过。

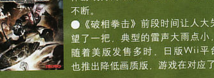
●与上面的《桑巴阿明哥》类似，日版《索尼克世界大冒险》也是姗姗来迟。由于本作的素质只能说是一般，因此比起其他版本Wii独特的操作性倒成为了所有版本中最有意思的。



●动漫类游戏一直都是热炒不断的长青系列，《死神》就更是仅次于《火影忍者》的“一年三见”作品。最新作再度登录Wii平台——《死神对决十刃》，游戏素质基本上保持了系列水准，在这里的意思就是很一般，不过这类游戏多也只是对应动漫粉丝，因此对原作没有兴趣的玩家也就不用较真了，说这是款很外行的游戏就显得我们更加外行了。总之动漫迷必玩。



●虽然早先厂商就表示Wii版《阿尔戈斯战士》将是PS2版的重制，但当正式开始体验游戏时，还是难掩失望。画面强化得非常有限，而游戏素质在高节奏动作游戏处于主流地位的当下，《阿尔戈斯战士》的动作性实在显得太糟糕了。游戏素质一般，最近没动作游戏打的朋友可以打打，流程也不断。



●《破相拳击》前段时间让人大失望了一把，典型的雷声大雨点小，随着美版发售多时，日版Wii平台也推出降低画质版，游戏在对应了

与外星生物相关的游戏有哪些？

很显然我们版面有限，所以无法把所有与外星人相关的题材游戏都收录齐。与电影类似，科幻题材的游戏数量相当庞大，而但凡出了地球把故事设定延伸到宇宙空间就难免要遭遇外星人的侵扰，虽然大部分人对这类题材已经不是很感冒，但下面这些游戏作品都还是相当出色的。可惜的是，外星人依旧扮演着与地球人敌对的角色，或许这也是让人们渐渐失去兴趣的原因之一。

黑区 51

启用了虚幻3引擎开发的51区题材游戏，游戏的致命弱点来源于失败的武器设计和过短的流程，另外关卡设计也相当一般，缺少大高潮，画面倒是相当出色，找来一玩倒不会有什么损失。



←游戏画面还是相当不多的，毕竟引擎牛。

→射击感很一般，在这款游戏中比较缺乏爽快感，流程也不够长。

51区

就像这个栏目的名称一样，《51区》的游戏是绝对不会被错过的题材。这款游戏有PS2和XBOX双平台，但可惜是一款中规中矩的FPS游戏，游戏中的外星人设计也很一般。

→这是典型外星人的设计，我们在很多电影都见过，游戏也比较偷懒。





→平庸得FPS凭借有神秘感的剧情背景还是有不少支持者。

奶糖人线报

●上期说过PS2末期美女游戏越来越多，本期就又有两款新作发表，一款是《娇蛮之吻2学期 急速爱恋》，另一款是《风色海浪》。前者比较于PC原版，增加了新的CG美图、女主角服装上的变化、对剧本进行了修改以及追加了全新的影像视频，发售日未定；后者则暂定2009年春季发售，故事设定为第一次世界大战后欧洲的架空世界，玩家要扮演女性角色，也相当的有挑战性噢。

PREY

如果你头晕的话，这款游戏就相当不适合你了。恶心场景和高速移动的游戏节奏，简直是在地狱中游走，但游戏的素质相当之高是不容置疑的。图

地球防卫军X

超级小品有时候也充满乐趣，巨大的外星非常攻陷了地球，连蚂蚁都变得跟楼房一样大，成千上万的出现在你面前，这样的场面你觉得如何？

←游戏的玩法非常的直接简单，玩家只要不停按照提示去消灭巨大的外星怪物即可。画面方面不要太抱期望。

武装女神



XBOX平台的高难度射击动作游戏，由SEGA开发。这款游戏最让人难忘的就是多段跳跃的技术性操作以及爽快的射击感受。是动作射击游戏饭的绝对首选。

光环3

游戏史诗系列当然不能忘记，对于光环似乎多说无益。在地球人的能力已经足够和外星人对抗的时候，或许就是我们将被毁灭的日子到了……



死亡空间

2008年的黑马之一，各方面都不让人失望的太空版生化4，也可以拿本作当生化5的提前练习版，虽然BOSS为人所诟病，但作为原创游戏，素质还是值得一赞。



↑画面实在太暴力啦！

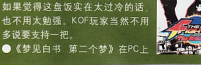
←在本作中你绝对能感受到巨大恐怖。

毁灭全人类



↑扮演外星人消灭地球人，开发者的这个玩笑实在开得太大，游戏销量不高也正常。

扮演外星人整蛊地球人，亏开发者想得出来。所以游戏到处充满了讽刺和嘲笑，或许人类本身就有着自我毁灭的恶趣味，真是款找死的游戏，新作上期DVD中也有收录。

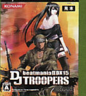


Wii的操作方式后也没有让评价提高多少，看来游戏本身设定有些问题才是正根。这款游戏虽然不是大作，不过随便打打还是满有笑点的。看着游戏人物夸张的表情和动作，这才是卖点所在吧。

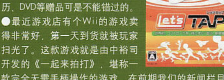
●在最不适合玩格斗的平台上推出格斗游戏——不过CAPCOM不也在Wii上推出了大乱斗吗？SNKPLAYMORE的超级冷饭系列当然也不会错过SE"指定"国民机。Wii版《格斗之王 大蛇篇》随着PS2之后发售，让Wii玩家也可以回顾一把经典的KOF作品，不过你如果觉得这盘饭实在太过冷的话，也不用太勉强。KOF玩家当然不用多说要支持一把。

●《梦见白书 第二个梦》在PC上有着巨大的人气，如今国内玩家也可以通过PS2体验一把，游戏剧情设定相当有趣，主人公类似电影《第六感》中的小孩拥有可以看幽灵的超能力，他为了让对自己重要的亲人朋友复活而展开了故事。简直是一处游戏版的《人鬼情未了》，玩家将有机会与幽灵谈一次恋爱。游戏是在10月30日就已经发售，想来国内的压盘版数量不会太多，喜欢美少女游戏的玩家绝对不能错过这款出色的作品。

●打击音乐的起家名作《狂热节拍》最新作出了！《狂热节拍II DX 15 DJ TROOPERS》已经于12月18日在日本上市，这次收录的歌曲多达90首，几乎首首出色。对于这款打碟游戏的无二选择，这么多年来有大量玩家一直忠实的跟着玩下来，有控制器的朋友赶紧拿出来狂玩吧。另外，建议有条件的一定要入手限定版，赠送的唱片形月历、DVD等赠品可是不能错过的。



●最近游戏店有个Wii的游戏卖得非常好，第一天到货就被玩家扫光了。这款游戏就是由中裕司开发的《一起来拍打》，堪称一款完全不需手柄操作的游戏，在前期我们的新闻栏目中也有他的相关访谈，有兴趣的玩家可以找来参看。这款游戏表面看来平平无奇，不过游戏乐趣却相当高，也可以是目前Wii平台上第三方开发的最贴合主机特质的游戏。虽然游戏需要辅助道具——纸箱子（最好是这个，其他的平台可能无法准确传送震动感），但对于这种独特的操作方式还是感到相当惊奇，绝对是创意作，本期特别推荐。





豪鬼是《街头霸王》系列中出现的第一个隐藏角色。从1994年的《超级街头霸王2X》开始，在玩家保持一局不败的情况下（不同主机版本有差别），当玩家使用的角色与最终BOSS维加对决即将开始的时候，豪鬼就会突然出现，用神秘的招式（瞬狱杀）秒杀维加，之后与玩家正式对战。 □文/莱团

格斗游戏中真正的"神人"

当时这个神秘的武道家登场时，屏幕上并没有显示他的名字，玩家们也并不知道他的身份，直到后来CAPCOM官方作出披露，并且让他继续在街霸的游戏中出现，于是这个角色立刻在玩家当中火了起来。

豪鬼与隆、肯两人不同，虽然他穿着和隆肯一样的胴着，但是无论造型还是招式都显得邪气四溢，威力也比两位小哥厉害很多。除了基本的波、升、旋三大必杀技之外，阿修罗闪空这样的瞬移技也使他显得比隆肯二人更有机动性。他的超必杀技"瞬狱杀"更超越了以前任何一个角色的必杀技，虽然理论上一个重铲就能打破，但是一旦没打下的话则百发百中防御不能，而且耗血相当多。也正是因此，豪鬼在《街霸ZERO2》之前都不是可以直接使用的角色，他的招式太过凌厉，而且气绝时间为0也显得太强大了，于是很多人在对战的时候严格遵守"不准使用豪鬼"的规矩。

一个偶然所引出的"恶鬼"

说起来，豪鬼的出现是很偶然的。本来CAPCOM的格斗游戏是没有隐藏人物的，只要你一直打下去，所有的敌人都可以见到。SNK的《饿狼传说Special》和《龙虎之拳2》中出现了隐藏BOSS（坂崎良和吉斯互相客串）的设定，但是早在1992年4月的时候，美国一家电玩杂志Electronic Gaming Monthly登载愚人节特刊中，首先提出了"街霸2（8人街霸）中存在隐藏BOSS"的构想，并且用图片加以恶搞。根据该文登载，只要玩家使用隆在游戏中保持全部Perfect一直打到最后，在与M·Bison（美版警察）对战的时候，保持双方满血Time Over（谁也别打到谁），就会有一位白发穿灰色胴着的武道家乱入干掉警察，之后与隆对战。这个隐藏内容的实现条件实在是太过苛刻了，而且即使你按照这个要求达到条件，警察却还是警察——因为这个故事是逗你玩的。

这个虚构的隐藏人物名叫"Sheng Long"（升龙），据说是隆肯的师父。实际上中国玩家都看得出，Sheng Long只是隆的必杀技"升龙拳"的汉语拼音而已。在街霸2移植到海外的时候，隆的一句胜利台词"只要你破不了我的升龙拳，你是不会赢的！"，翻译成英语的时候变成了"You must defeat Sheng Long to stand a chance."（你必须打败升龙拳才有机会打败我。）为什么日语的升龙拳在翻译成英语的时候既不是意译的"Dragon Punch"，也不是音译的"Sho-ryu Ken"，而是汉语拼音的"Sheng Long"，大概因为负责"英化"这个游戏的人不懂汉字"升龙拳"的意思，于是按照汉语的字面音译成了"Sheng Long"。不料美国玩家并不知道"Sheng Long"为何意，把它当成了一个人的名字，这样那句台词就变成了"你必须打败'升龙'，才有机会打败我。"加之美国CAPCOM自己对角色的背景也不熟悉，在引进家用机移植版的时候犯了同样的毛病，居然在游戏声明书里把"升龙"说成是隆肯的师父，害得广大玩家拼命想在游戏中找到这位传说中的"高手"，从而流传出种种寻找"升龙"的都市传说（这个和在中国流传的魂斗罗水下八关倒是极其相似），这才有了杂志杜撰隐藏角色"升龙"的恶搞事件。

后来为了讲明真相以正视听，美国CAPCOM后来将隆的那句台词改为"You must defeat my Dragon Punch to stand a chance"，同时日本CAPCOM的官方街霸漫画（神崎将臣作品，电软在94年曾经登载过一章）也塑造了隆和肯的师父"刚拳"这个角色，形象与美国杂志恶搞的"升龙"相似。而豪鬼则是"刚拳"的副产品，却被CAPCOM的开发人员拿来做隐藏BOSS使用，意外地大获成功。要不怎么说今天的YY就有可能是明天的事实呢，虽然YY和事实有点出入。

无独有偶，在1997年的时候，随着《街头霸王3》的推出，又是那本美国杂志在愚人节登载了"升龙"在《街霸3》中的消息。由于技术的进步，这次的恶搞做得材料十足。不但有游戏截图，还有角色的人设与VS时的头像。"升龙"使用单手就可以发波，而且可以瞬间发出多个，但是并不使用升龙拳（因为日本CAPCOM官方设定，刚拳将升龙拳视为禁技，曾经不许隆肯二人使用）。

这是上帝的玩笑?

当时的玩家们看了这个之后大概也只是笑笑而已，毕竟上一回当已经够了（其实很多人没记性，像后来"豪鬼乱入生化2"的假消息就被传得满城风雨）。当2008年CAPCOM制作《街霸4》的时候，一个轮廓如同"升龙"或者刚拳的角色在CAPCOM官方披露的图片中出现的时候，很多人以为这又是在涮玩家们，不料这次公开的角色真的是刚拳，也就是"升龙"的CAPCOM官方版，而且其招式基本上与97年的恶搞图相似，也是单手发波！真不知道早年曾经被"升龙"的假消息骗过的玩家们会有何感想，怪不得当这个角色的剪影图刚刚出现的时候，还有很多美国玩家固执地认为这是"升龙"呢！

←国外玩家恶搞的水准十分之高。

实际上，游戏影响着玩家，玩家也时常影响到游戏。豪鬼与刚拳这两个角色的出现，就是玩家们促使CAPCOM改变的结果，也算是得偿所望吧。

修罗地狱中出现的鬼

自从有了豪鬼之后，CAPCOM就开始在豪鬼的AI上下功夫。凡是与豪鬼有关的格斗作品中，豪鬼都是最难对付的敌人之一。说到AI，《超级街头霸王IIX》的AI可以说是历代格斗游戏中最高的了，这其中特别是以豪鬼更为突出，无数玩家都被豪鬼虐待的体无完肤，豪鬼除了攻击力高之外，招式也是非常霸道，旋风脚后能够接续升龙拳，在街霸3.3中豪鬼虽然防御力低了些，但是可怕的攻击力配合空中波动拳也让他成为了强力角色。

背负了一身罪孽，无情无义只为"瞬狱杀"

在豪鬼的故事设定中，他是一个"鬼"，一个没有任何感情的鬼。为练就武学不惜杀害自己的亲哥哥刚拳，同时也将隆打至重伤。也正是因为这样，豪鬼才能够练成别人永远也学不到的招式——瞬狱杀，在游戏中使用瞬狱杀后屏幕一黑，豪鬼在瞬间给予对手上千次攻击。这也正好呼应了《街霸4》中豪鬼在使用瞬狱杀的时候屏幕特写上所出现的四个大字——一瞬千击。



2009年斗剧项目决定，SNKPLAYMORE以泪洗面

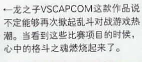
2008年斗剧的余温还没有降去，一转眼2009年斗剧的比赛项目已经浮出水面。这次的比赛项目有《街霸3.3》、《街霸4》、《铁拳6BR》、《VF5R》、《月姬格斗》、《FateUC》、《龙之子VSCAPCOM》等9个比赛项目，这次让我们很意外的是基本上是每年必有格斗赛事《超级街霸IIX》很意外的没有选上，而本次最惨的就是SNKPLAYMORE，《格斗之王98UM》也被拉下比赛擂台，新作品《格斗之王XII》由于尚未制作完成，并不能够参加比赛，另外一款格斗作品，《格斗之王02UM》并没有推出街机版的打算所以也没有被选上。不过今年让我们激动的就是《街霸4》终于加入了斗剧赛事，不知道传说中的神梅园大吾能不能参加比赛呢？让我们共同期待4月份初选的到来吧！

另外CAPCOM本次共有4款游戏被选上由此可见其格斗天尊的地位。

斗剧09，4月份开始进行全国海选，预定8月份正式进行比赛，我们也会第一时间关注这个全世界最热门的格斗赛事，并且为大家进行报道。



←龙之子VSCAPCOM这款作品说不定能够再次掀起乱斗对战游戏热潮。当看到这些比赛项目的时候，心中的格斗之魂燃烧起来了。





→《街霸3.3》确实是经久不衰的著名格斗作品，从99年到今年几乎一场斗剧比赛都没有落下过。不知道何时我们能够再次玩到如此优秀的游戏作品。

PS3 PlayStation 3

1月			
13日	指环王 征服	ACT	EA
13日	罪恶旧金山	ACT	Codemasters
15日	辐射3（日）	RPG	Bethesda Softworks
15日	火影忍者 终极忍者风暴	ACT	NBGI
19日	50美分 血洗沙地	ACT	Vivendi Games
21日	极速滑行2	SPT	EA
22日	波斯王子（日）	ACT	Ubisoft
22日	美国职业摔跤联盟2009	FTG	THQ
27日	红色派系 游击队	FPS	THQ
27日	爆炸头武士	ACT	NBGI
30日	★生化尖兵	ACT	CAPCOM
30日	摩托GP 08	RAC	CAPCOM
2月			
5日	恶魔之魂	ARPG	SCE
10日	X刀锋	ACT	SouthPeak
10日	教父2	ARPG	EA
12日	★街头霸王4	FTG	CAPCOM
17日	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron
26日	★龙如3	ACT	SEGA
27日	★杀戮地带2	FPS	SCEA
3月			
2日	搏击之夜4	SPT	EA
3日	鹰击长空	STG	Ubisoft
5日	★生化危机5	ACT	CAPCOM
10日	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
29日	地狱诅咒	FPS	Codemasters
31日	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher

XBOX360 Xbox360

1月			
13日	指环王 征服	ACT	EA
13日	罪恶旧金山	ACT	Codemasters
13日	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios
15日	极速赛车手 起跑	RAC	Codemasters
19日	50美分：血洗沙地	ACT	Vivendi Games
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
21日	极速滑行2	SPT	EA
27日	职业赛车	RAC	Atari
27日	爆炸头武士	ACT	NBGI
27日	红色派系 游击队	FPS	THQ
29日	★忍者利刃	ACT	FromSoftware
30日	★生化尖兵	ACT	CAPCOM
2月			
10日	F.E.A.R.2 起源计划	Warner Bros	
10日	X刀锋	ACT	SouthPeak
10日	索尼克的终极MD经典合集	ACT	SEGA
12日	★街头霸王4	FTG	CAPCIM
17日	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron Ent
17日	横行霸道4 失落的和该死的	ACT	Rockstar Games
19日	★星海传说4 最后的希望	RPG	Tir-Ace
28日	光环战争	RST	Ensemble
3月			
2日	搏击之夜4	SPT	EA
3日	鹰击长空	STG	Ubisoft
5日	★生化危机5	ACT	CAPCOM
9日	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
17日	暴风大战	RTS	SEGA
12日	51号星球	ACT	THQ
31日	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D

Wii W-i-i

1月			
6日	国王物语	RPG	MMV
15日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战（日）	ACT	CAPCOM
15日	恶魔城 审判（日）	FTG	KONAMI
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22日	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA
22日	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
22日	脆弱 再见月之废墟	RPG	NBGI
29日	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX
30日	模拟动物	SLG	EA
2月			
5日	异色代码 R记忆之门	AVG	任天堂
9日	致命生物	ACT	THQ
13日	死亡之屋 赶尽杀绝	STG	SEGA
19日	勇闯尸城	ACT	CAPCOM
26日	海贼王 无尽的航海 第二章 觉醒的勇者	ARPG	NBGI
3月			
1日	悲伤	AVG	NIBRIS
10日	索尼克与暗黑骑士	ACT	SEGA
12日	51号星球	ACT	THQ
12日	灵武战记Wii	SRPG	Nippon Ichi
17日	御姐玫瑰R	ACT	D3 Publisher
26日	凉宫春日的并联	AVG	SEGA
31日	符文工房 边境	SLG	Xseed Games

PS2 Playstation2

1月			
15日	神曲奏介 波利弗尼卡	AVG	THE BLACK
22日	欢迎插班 学园公主	AVG	GN Software
22日	毁灭全人类	SLG	THQ
29日	热舞革命X	RAG	KONAMI
29日	在遥远的时空中 梦浮桥 Special	SLG	KOEI
29日	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBGI
1月未定	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店
29日	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件簿	AVG	Abel
2月			
12日	★基连的野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI
19日	神圣光辉	SRPG	FLIGHTPLAN
19日	Clearc在吹拂清新之风的山丘上	AVG	Sweets
19日	新宿之狼	ACT	Spike
19日	★格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore
3月			
5日	★超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI
12日	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19日	君吻2	AVG	Entahulane

NDS Nintendo Dual Screen

1月			
2日	海盗 决战公海	ACT	Oxygen Games
6日	能源小精灵 凯和零的冒险	ACT	KONAMI
13日	指环王 征服	ACT	EA
13日	月面惊魂	ACT	Mastiff
15日	★女神异闻录 恶魔幸存者	SRPG	Atlus
15日	DS占卜生活	ETC	任天堂
18日	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
22日	犬神家的一族	AVG	FromSoftware
22日	怪物赛手	ARPG	KOEI
27日	模拟动物	SLG	EA
29日	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX
29日	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	RPG	Gust
29日	太平洋之岚DS 战舰大和、拂晓出击!	SLG	SystemSoft Alpha
31日	动力机车	RAC	Majesco Games
2月			
5日	命运链接	ARPG	NBGI
5日	名侦探柯南&金田一少年事件簿 相遇的2位名侦探	AVG	NBGI
12日	召唤之夜X 泪之皇冠	ARPG	NBGI
19日	★光明力量 羽翼	SRPG	SEGA

PSP Playstation Portable

1月			
20日	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	FTG	Inter Channel
22日	龙士传说 无限 加强版	RPG	KOEI
27日	DJ Max Fever	RAG	PM Studios
29日	世界传说 光明神话2	RPG	NBGI
29日	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBGI
29日	秋之回忆5 中断的胶卷	AVG	5pb.
30日	人偶CID	ACT	Oxygen
2月			
12日	★基连野望 阿克西斯的威胁 V	SLG	NBGI
12日	★天诛4	ACT	FromSoftware
17日	武术：卡泼卫勒舞战士	FTG	Graffiti Entertainment
19日	★偶像大师SP	SLG	NBGI
26日	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	ACT	acgateway
26日	伊加传说 水之魔石	RPG	工画堂
26日	★真・三国无双 联合突袭	ACT	KOEI

HotToipc 2009年，一个充满未知与无限期待的新年

2009年终于到来了，这个新的年份现在还存在着这样那样的未知与茫然，我们期待着，我们瞩目着，这一年会更加精彩，更加欢乐。

放眼一看，这年初的几个月可以说是大作如潮，猛作如云，从1月底开始一直到3月结束，日本欧美家用机掌机都有数不过来的大作依次接踵而来，就像排队一样，一个接着一个，《生化尖兵》、《忍者利刃》、《女神异闻录》、《最终幻想水晶编年史时之回声》、《街头霸王4》、《星海传说4》、《杀戮地带》、《龙如3》……这一连串的名字哪一个不是必玩的大作，别说玩不过来，就是看也看不过来。这也难怪，二、三月是厂商们08财年最后的结算日期，谁都憋着这时想狠捞一把，自己的看家压轴大作都放到这里了，其中还包括不少去年年底就已经开发完成，但故意延期到这段时期发售的作品，财年最后的宝就这么押上了。另外，如果厂商们想避开某些大作而把自己的作品延期的话，那就要延到下个财年了，这在商业上来说是不太可能的，因此这一时期的游戏即便再挤再撞车，也要赶在3月底前发售了，因此基本不会有大的变动。

生化尖兵

《希魔复活》的老牌FANS们一定等这款游戏等了很久了，一双钩爪，一名特工，驰骋在危机重重的现代化大都市中，这种感觉已经好久没有了，老品牌新题材，全新的制作，这已经是焕然一新的一款作品。制作人曾说过新作中钩爪的作用将会更加多样化，具有更多丰富多彩的用途，等到1月30日发售的那一天来亲身验证吧。

忍者利刃

这款游戏可谓发售前就充满了争议，“初看像忍龙，近看像超级忍，细看却像恶魔猎人”，这种融合多款动作游戏大作之“大成”的作品也许将会有完全不同的两种评价，各种要素结合起来如果结合得好也会是一款不错的作品，但如果画虎不成反成猫就不好说了，此游戏的试玩版DEMO官方也已经放出了，有兴趣不妨先尝鲜一番。

女神异闻录 恶魔幸存者

《女神》系列是目前仅存为数不多的长盛日式RPG系列了，FANS众多每作还都能卖得很不错，这次转战NDS这个平台大户一定会让本作的销量飙升好几级。NDS版新的操作方式也值得关注，会带来更加新颖的感受，这次据说可以将恶魔收为己用成为自己得力的助手，还采用了新的人设，风格很亮丽，冲着人设也有不少人去玩吧。

国王物语

你想当国王吗？你试过在RPG中当国王的感觉吗？这款Wii的游戏就可以满足你，在这个游戏中你扮演的就是一个国家的国王，运用自己王冠的神奇力量来带领民众走向幸福的生活，很另类的感觉，而且游戏风格充满童趣，就像小时候的卡通片里梦想着自己去当里面的国王一样，这款游戏就能实现你的愿望，快去入手一款亲身体验吧。

FF水晶编年史 时之回声



↑本作的销量预计将会十分火暴，而且好评不断。

这算是目前离我们最近的一款超大作了，Wii版与NDS版同时推出可见SE对这部作品的重视程度。作为任天堂平台《最终幻想》品牌代言的《水晶编年史》系列已经成为近乎与正统系列齐名的声誉，在NDS上发售的前作无论口碑还是销量都有着不俗的表现，水晶的题材，童话风格的画面，诙谐可爱的人设，以及乐趣无穷的多人联机游戏，证明了《最终幻想》也可以这么好玩，新作在很多方面都做出了强化及进化，尤其是Wii版的素质绝对会让超多的玩家为之疯狂，就算你不是《最终幻想》的FANS，你也十分有必要玩一下这款新世代的新作，绝对不会失望的。而且Wii上已经很久没有如此的日式RPG大作推出了，冲着这个也要爽玩。

波涛胸涌的游戏！地动山摇的冲击！

曾几何时，“RY”成为许多玩家讨论的话题，说起来不禁让不少人脸红心跳。其实游戏中存在这样的要素也不是什么奇怪的事情，人是感性动物，也是对性敏感的动物，基本上只要是人类社会存在的艺术形式，就难免跟这个话题有点联系，游戏作为“第九艺术”当然也不能例外。不过游戏和人一样，也有着不同的年龄段。就像我们的读者一样，小学的时候学不到的东西，到了中学就可以拿到课堂上讲了。毕竟初中就有生理卫生教育（如果各位的学校没有这些教育课程的话只能说是教育者的失职），像鸵鸟一样对待这类敏感话题也不是办法，所以才有了今天这两页东西。如果各位读者觉得我们的话题有些不好接受，请毫不犹豫地将这两页从杂志上撕掉（笑）。

□文/猴子



解读RY 所谓“RY”，在日语中写作“乳揺（**ちちゆれ**）”，大意呢一目了然，就是女性在运动的过程当中由本身的作用力和地心引力交替反应，使身上某个部位产生位移的事情。跑步、跳绳、打球、体操，以及各种能够造成剧烈运动的行为，都可以产生这样的动作。本来这种东西往往是以影像的形式出现，从真人实拍到动画有一个发展的过程。而游戏中出现这种事物，也是游戏画面进化到一定程度之后的事情了。

在游戏中颤动不已，见证不同作品中的RY！

尽管如今游戏的种类天差地别，但是RY要素的存在却有很大的相同性，让我们鉴定一下。

饿狼传说2 4P

←只要是知道RY这个词汇的人，应该不可能不晓得不知火舞的名字。RY在非限制级游戏中出现，这个游戏是最有代表性的。

超级机器人大战OGS 3P

←出现拉米亚的特写镜头！这位在OG系列中堪称○霸的美女机师，每出必杀技的时候都会掀起时代的巨浪。

中华雀士 天和牌娘Remix 2P

←为什么在NDS上也会有RY的游戏登场啊！如此邪恶的画面还要用触笔寻找杀生石，对小朋友们影响不太好吧！

死或生4 4P

←说道RY游戏，现在大部分玩家肯定首推本系列。不知道5代什么时候才出，可惜现在是没有硫酸脸的制作了。

勇者斗恶龙8 3P

←DQ系列的**ぱふぱふ**是与RY密切相关的要素，而女主角杰西卡的RY必杀也是让不少玩家血溅荧屏的杀伤性武器。

生化危机4 3P

←性感女特务艾达·王的剧本，可以看到明显的RY痕迹。难道说PS2版追加的剧本就是靠这个吸引玩家购买的？NGC好冤啊！

超级街霸2 2P

←虽然春丽在游戏中的RY不明显，但是嘉米却有很出色的表现。CAPCOM在这方面的投入显然没有SNK来得多。

逆转裁判 1P

←很可惜，最重要的女性角色千寻虽然尺码够足，但是基本上没有摇过。只有1代第2话的女证人松竹梅世有RY。

RY的计量单位

日本某著名游戏杂志的编辑经过探讨，提倡以专有名词“パイブレーション”（震动度，简称P）作为衡量RY剧烈程度的单位。其分类细节大致如下：

1. パイブレーション（1P）
自身基本上不摇动，旁人也看不出摇动。

2. パイブレーション（2P）
仔细看的话可以看出在摇，差不多就是这个程度。

3. パイブレーション（3P）
无论是谁看了都觉得有明显的摇动感。

4. パイブレーション（4P）
摇得很厉害，很引人注目的程度。

5. パイブレーション（5P）
这个就得用“激震”来形容了，看在眼里就拔不出来，没有比这更厉害的了吧？！

RY的时期分别

游戏历史中的RY大概分为以下几个时期：

暗黑期：电子游戏还不存在的时代自然没有RY，而在游戏画面原始粗糙时期，因为画面表现能力有限，角色是男是女尚且难以分辨，这个话题自然得借助玩家的自我想象来完成（俗称：脑内补完）。

创成期：以《饿狼传说2》为代表的游戏，其中出现了女性胸部动感的画面。不知道有多少人是为了看不知火舞的胜利动作才选用这个角色的。

安定期：《偶像雀士3》等游戏中的RY表现已经相当多了，而《死或生》这类3D游戏的出现，也使RY从二次元时代进入了三次元时代。

成长期：《死或生》系列的RY精神被其外传《沙滩排球》所继承，而像《摔角玫瑰》这样专门以突出RY为特色的3D游戏也越来越多，《机战》系列的RY更有喧宾夺主成为系列卖点的势头。

泡沫期：为了吸引玩家的目光，更多的游戏导入了RY的要素，这样一来没有RY的游戏似乎显得越来越少了？但是加入了RY就意味着年龄分级的上调，所以游戏的开发者也开始重新审视这个问题。

"胸"怀坦荡的游戏RY文化

日本人对于"邪恶"文化的研究古已有之。且不提日本古代神话中诸位天神乱七八糟的男女关系，如果从井原西鹤的《好色一代男》开始算起，日本文学中以风俗业为主题的"邪恶"内容受到大众的认可与接受并且发扬光大也已经有数百年的历史了。进入现代社会之后，日本人的性观念受西方文化影响逐渐由含蓄变得开放，于是他们对于女性胸部的崇拜也日益增长。丰满的胸部在日语中除了固有词"巨乳"之外，还有"**ボイン**"这个俚语，其来源是英语中形容弹性物体动态的象声词"boing-boing"，这与粤语中用"波"（ball）形容胸部有异曲同工之妙。在60年代末的日本，"**ボイン**"一词随着"**叹きのボイン**"的流行而传遍街头巷尾，甚至小学生中都流行着"大的是**ボイン**，小的是**コイン**，更小的是**ナイン**"这样的冷笑话，不知道当时的PTA对于这样的事情是怎么看待的（笑）。

随着游戏文化在日本的发展，在游戏中增加这类内容也成为一些厂家吸引玩家购买的一个手段。从街机的《饿狼传说2》里不知火舞开始，RY现象逐渐普及。随着家用游戏主机的发展，CD-ROM的采用使游戏有足够容量加入图片和动画，到了SS、PS为主流的时代之后，这样的游戏已经满街都是了。到了2000年之后，在游戏中加入动态RY的特写也成为很常见的内容。《机战》和《死或生》等游戏分别代表了2D和3D游戏RY的发展方向，在吸引大批玩家眼球的同时，也将性感要素作为游戏中重要的一部分进行发扬，到今天，RY的要素已经成为许多游戏必备的内容了。

RY改变了游戏，但是也随着游戏的硬件环境发展而改变。从2D到3D，制作RY动画的技术已经今非昔比。在2D时代，制作者需要考虑的只是增加帧数和增强动画的平滑感，而3D动画的制作原理与2D完全不同，在制作的时候必须对物理引擎进行反复运算和调整，才能做出令玩家赏心悦目的动画来。动作捕捉技术也许是个不错的主意，但是专门采集动作的设备和采集方法会是什么样呢，说起来笔者也不清楚，这个也只能靠大家自己去脑内补完了（汗）。

RY的增加带来的一个麻烦就是年龄分级问题。自从日本建立了CERO游戏分级制度之后，含有RY内容的游戏由于其包含的性感内容，不能算作全年龄的范围，基本上至少也得在12岁以上。RY游戏不是所有年龄层的玩家都能玩的，这一点也是基本常识。说起来国内的玩家所处的环境与海外不同，不过关注这个话题的，大部分也应该有12岁以上了吧（笑）。







游戏中的RY随着主机性能的发展而不断进化，但是随着这类敏感内容的增多，它带来的麻烦也与日俱增。就以时下流行的游戏主机来说，就存在着与RY相关的众多敏感话题。像NDS这样以触摸为操作方式的主机，加入一些邪恶要素制作的游戏是不是会对玩家产生不好的影响，也是很难说的事情。不过万事有求才有供，如果玩家不喜欢这类要素的话，那么游戏制作者也没有必要做这些东西，你说是不是。

RY的话题果然离不开《死或生》！制作者向大家介绍关于RY研究心得

提到RY游戏，果然还是《死或生》的名气最大。作为本期专题的重要部分，我们还是请这方面的专家为大家讲一讲。菅野浩史先生是TECMO负责开发《死或生》系列的游戏制作者之一，主要负责游戏的推广和宣传工作。虽然菅野先生不能代表TECMO的所有制作者，尤其是曾经给无数玩家留下深刻印象的板垣伴信，但是他的意见也是颇具参考价值的。

——《死或生》系列作为格斗游戏，吸引男性玩家的一大重要看点应该就是RY了吧，因此游戏的评价也很不错。你们在开发游戏的时候，真的是刻意去强化胸部动作这个部分的吗？

菅野 我们制作游戏的时候，目的之一是在最大程度上表现出女性的美感。当然会对胸部的动作有所重视了（笑）。胸部作为女性表现自己的部分，和脸蛋、身材一样重要。说到在游戏中的表现，不仅要做出贴近现实的感觉，还要在格斗的时候将女性之美表现出来。要让女性角色的动作感染玩家不是件容易的事情，这一点我们感触良多。



——原来如此。顺便说一下，《死或生沙滩排球2》中9位女性角色的胸围我们计算了一下，平均值是91厘米。这个尺寸是为了在摇的时候好好表现出美感而设计的吗？

菅野 当然是这样。为了让女性的胸部在游戏中看起来更美，我们精密地论证了"究竟什么尺寸才最合适"这个课题。我们将论证的结果导入游戏观察反应，说起来我们当时做得是十分认真的（笑）。

——这个系列已经有10年以上的历史了，人气相当之高。在这10年里，RY是如何进化的呢？另外今后会朝怎样一个方向发展呢？

菅野 CG技术的进化自然不用说，动作引擎也有了大幅度的进化。RY的设计也是随着这些开发环境的发展而不断进化的。今后随着硬件机能的提高，RY技术肯定会随之继续进化的。究竟会变成什么样呢，到时候就请享受游戏的乐趣吧（笑）。总之制作含有RY要素的游戏是一项十分繁杂的工作，开发者本身要花费的工夫和其他人相比要多很多，不过只要各位玩家们看着养眼，我们的工作也有其价值。



→最适合在游戏中加入RY要素的莫过于泳装的MM们了。

←各种薄透露的服装是体现RY精神的不可缺少的助手。

→用绷带等道具制造出来的"假裸"效果是比较常用的手段。

←3D游戏最大的好处就是可以全方位观察MM的RY状态。

本期奖品 时尚棒球帽一顶！

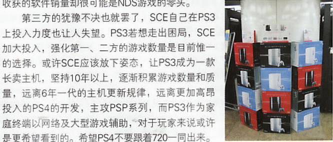
期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：PS3还有没有翻身的机会？
问题提出者：辽宁　刘小鹏

如可使10年，将是最终胜利者 BY:风林

SCE自己因为PS2、PSP的牵扯和战线扩大而没有为PS3的全力投入做好充足准备，在很多人看来是PS3处于不利地位的关键因素。对于游戏机来说，没有游戏就是最大的失败，两年以来，PS3上已经发售的可以拉动主机销量的游戏屈指可数。PS3带来的大问题事实上正是在PS2时代就没有解决好的，软件开发成本和难度高，积累到了这一代，为PS3开发游戏简直成了大冒险行为。如今掌机当道，经济危机，厂商寻求的道路是低投入高销量的稳妥策略，这对于PS3来说更是雪上加霜，一款正常投入的PS3软件开发费用要超过NDS游戏十倍以上，而收获的软件销量却很可能是NDS游戏的零头。



第三方的犹豫不决也就罢了，SCE自己在PS3上投入力度也让人失望。PS3若想走出困局，SCE加大投入，强化第一、二方的游戏数量是目前惟一的选择。或许SCE应该放下姿态，让PS3成为一款长卖主机，坚持10年以上，逐渐积累游戏数量和质量，远离6年一代的主机更新规律，远离更加高昂投入的PS4的开发，主攻PSP系列，而PS3作为家庭终端以网络及大型游戏辅助，对于玩家来说或许是更希望看到的。希望PS4不要跟着720一同出来。

翻身？翻过来也是咸鱼 BY:北斗

翻身？还翻啥身？翻过来也是咸鱼一条。

主机成败，残酷点来讲就是以销量论英雄，现在三大主机总销量中PS3稳居末席，落后360将近八百万台，至于Wii，得把老二老三这哥俩绑起来捆一块才行。刨掉360先发售的05年不算，新主机全面登场也已经过去了两年，回顾历代主机“战史”，还从未有过哪代主机在发售两年且落后对手如此之多的情况下还能逆转的。PS3可预期的“光明前景”，顶多顶多也就是追上或是稍微超过360而已了，和Wii比？没戏！

PS3想翻身，凭什么翻身？软件？之前纷纷跳票跨平台的大作就不再多说了，连超大作FF13都只落得个“日版独占”，索尼想翻身，只能靠自己。索尼自己有什么？《战神3》、《杀戮地带2》。前者，绝对是大作，但我很好奇：克里斯托能否及时出山？赶时间，保证不了质量；不赶时间，出了来不及力挽乾坤。后者，真当自己是“光环杀手”？你去死吧！



再来个现实点的打击：全球经济危机的大环境下，诸多游戏公司纷纷裁员，你认为人家是愿意靠谱点捞点银子先撑下去，还是跟PS3上玩命？

富不过三代的败家子下场 BY:翅膀

富不过三代，PS3这个败家子也应验了这个不成文的传统，SCE总裁虽然换了平井一夫但似乎和久多时候没什么两样，几次战略会和实际表现都证明PS3还在走高端硬件化路线，什么大硬盘，什么HOME，这些东西能拯救PS3的市场吗？不能！今年下半年的“我们有”系列成为很多人嘴里的笑料，“我们有”中的游戏对比同期X360的一流大作根本就不算什么，也难怪年底欧美地区PS3的销量会比对手少那么多，看09年，PS3似乎已经没什么可以值得拿来炫耀的第三方大作了，除了《龙如3》这个只有日本人才会玩的“大作”外其他全都是与对手共享的跨平台作品，X360的全球销量已经超过PS3两倍以上，再加上Wii这个谁都无法企及的怪物，PS3在09年的全球前景将十分暗淡。基本没有什么翻身的机会，不过日本地区可能会例外一些，由于日本人天生骨子里的排外情节，PS3仍然会保持住一定的稳定市场，双平台产品依然会是PS3版卖得更多，但随着X360日式大作越来越多地发售，这种情况应该会在明年年底之前出现变化，如果PS3明年依然萎着，《最终幻想13》X360版同时发售几乎是铁定的，那时PS3只有沦为纯日式宅机的份。



拯救PS3，KOEI在行动！ BY:七耀

试问在当今日本业界，谁是为PS3推出第三方软件最多的厂商？不是KONAMI、不是CAPCOM，更不是SQUARE ENIX，而是无所不为的KOEI。当今PS3的日版游戏销量总排行榜上，单个游戏的冠军是《合金装备4》，第二名是《大众高尔夫5》，《真・三国无双5》仅以几千套的微弱劣势屈居第三，而第四名就是《高达无双》，《真・三国无双5》+《高达无双》的数量超过了《合金装备4》，使无双系列成为了PS3日版游戏总销量最高的第三方软件厂商。加上本次《高达无双2》又至少20多万的销量，无双系列在《最终幻想13》出现之前，已然成为了PS3的在本土的最大救星。原来KOEI拼命的出无双其中一个主要原因就是为了挽救PS3，加上即将推出的《真・三国无双5帝国》，在其他软件厂商纷纷将名作推向Wii和XBOX360时，只有KOEI还念旧情，每次推出无双新作还给PS3留一杯羹。在主机之战格局如此明朗化今天，只有KOEI还在支持PS3，事到如今PS3不靠KOEI还能靠谁？不管你是SONY饭还是KOEI饭，只要你还支持PS3，那么就请KOEI，支持无双，因为拯救PS3，KOEI在行动！为PS3续命，无双在努力！



机会还是有的，道路是曲折的 BY:猴子

PS3还有没有翻身的机会？我说是也有也没有。说它有是因为近一年以来SCE对PS3主机的推广确实做出了很多努力，而且这台主机也确实朝着一个比较好的势头发展。随着一些大作（如MGS4）的发售，以及一些大作（如FF13）即将发售的影响，PS3发展的总体势头是好的。但是同时我们也不得不面对一个现实的问题：目前的电视游戏市场还能给PS3留下多大的发展空间？Wii的成功使PS3面临着市场的紧缩，有多少玩家现在还考虑买进PS3，这是个问题。毕竟很多人已经在猜想下一个世代的游戏机是什么样子了，PS3的上升空间也不能说是很大。好在PSP还算卖得不错，今后PS3依靠与PSP的互动似乎是吸引玩家注意的一个好办法，而PS3走多媒体终端的道路是它积聚人气的唯一的可行之道。PS3主机最初的设计就不是纯游戏机，而是多媒体与游戏结合，与Xbox360、Wii都不同。如果SCE能够在今后两三年内下定决心发展PS3而不是下代主机，那么它还是有前途的。另外对于适应国内环境的玩家来说，PS3如果只有正版软件的话，那么这台主机将永远是小众群体的，这也是由国内的游戏现状所决定的。





Leah Dizon 莉亚·迪桑

《忍者龙剑传》系列的形象代言人，1986年出生于美国内华达州赌城拉斯维加斯，有菲、中、法三种血统。12岁时，她受母亲的影响喜欢上摇滚乐，在青春期的时候又喜欢上R&B并且开始学跳舞，在偶然的机会下接触了东洋音乐，高中毕业后她来到洛杉矶，一边在演艺学校进修，一边担任模特和赛车女郎。